
AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CADEAU : 4 JAQUETTES DE JEUX
CENT POUR CENT
SOFTS
BARBARIAN II :
98 %
PURPLE SATURNDAY
SKATE BALL
VINDICATORS
EXCLUSIF !
LE VISAGE
DE CAPTAIN BLOOD
ENFIN REVELE
N°15 21 F
MENSUEL
MAI 89
ISSN 0988-8160 - 15 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA
M 2256 - 15 - 21,00 F
3792256021003 00150

REJOIGNEZ LE CLA

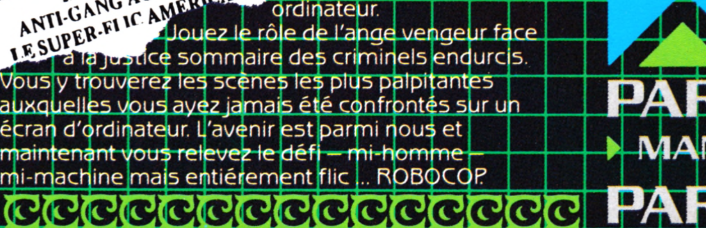
Libération

RONY ENFIN RETROUVE!
LES 2 NINJAS CHARGES DE LE LIBERER AVAIENT ETE FORMES PAR LES GRANDS MAITRES DE SHOALIN

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques des lanceurs étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja vert et horrible – qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gacher votre journée.



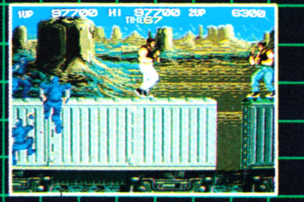
Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur. Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi – mi-homme – mi-machine mais entiérement flic ... ROBOCOP.























BAD
DUDES

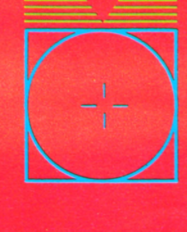


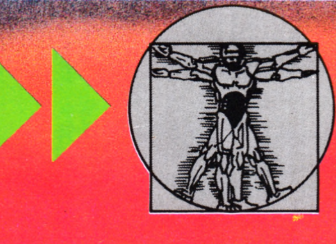








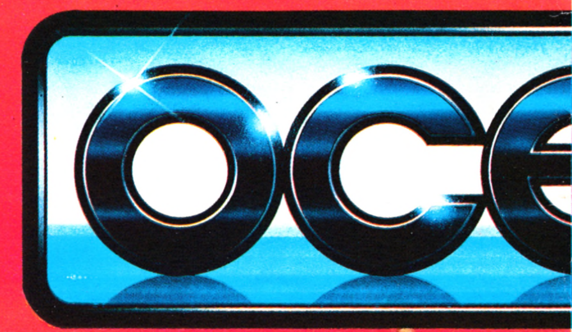












DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

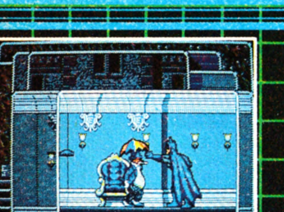
…N DES BRANCHES!

e Monde

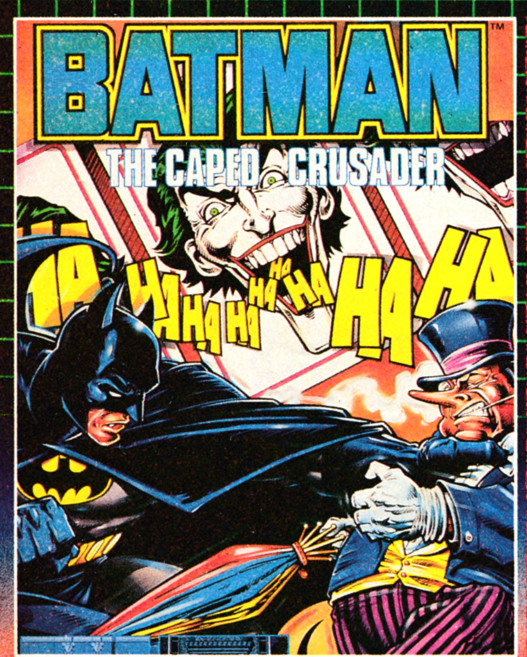
"PINGOUIN" ET LE "JOKER"
…US LE VERROUS.

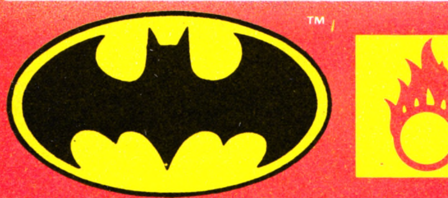
Le célèbre super héro des illustrés D.C., Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades!!!... Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous ... le Pingouin! Cependant économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous raterez le summum de l'aventure! Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant, combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente.

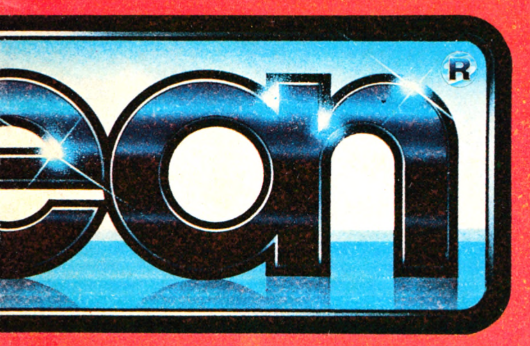
TM & © DC COMICS INC. 1988. ALL RIGHTS RESERVED.











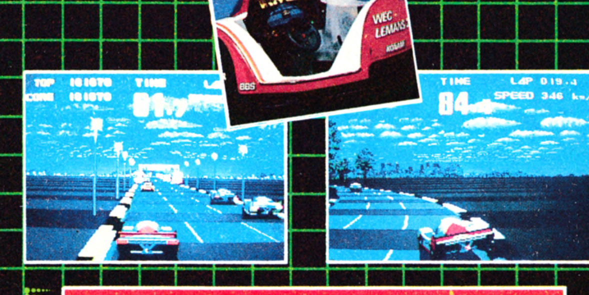
DARK AVENGER

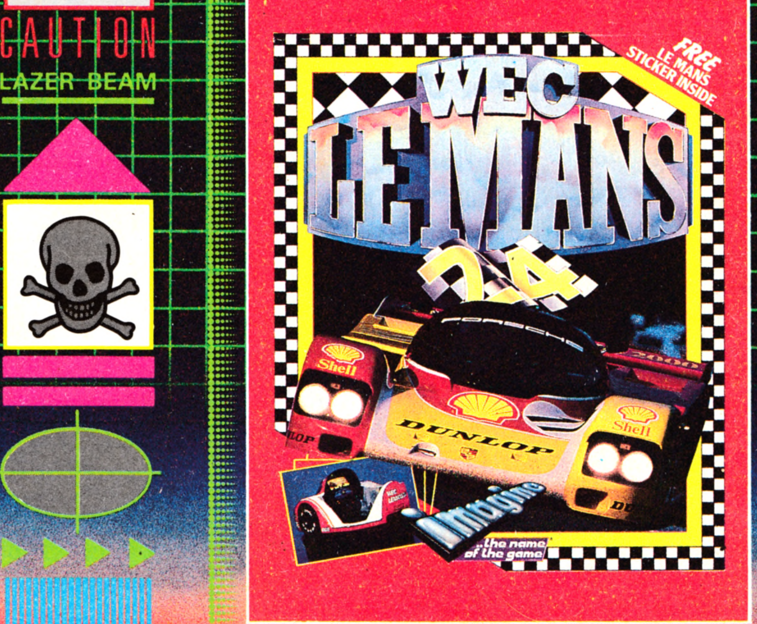
CAUTION
LAZER BEAM

Poster Included



WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au dela des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.





FEEL THE POWER

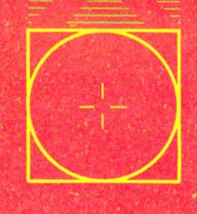
1 4 2 3

WEC LE MANS 24

GO!

WITH FREE LE MANS STICKER





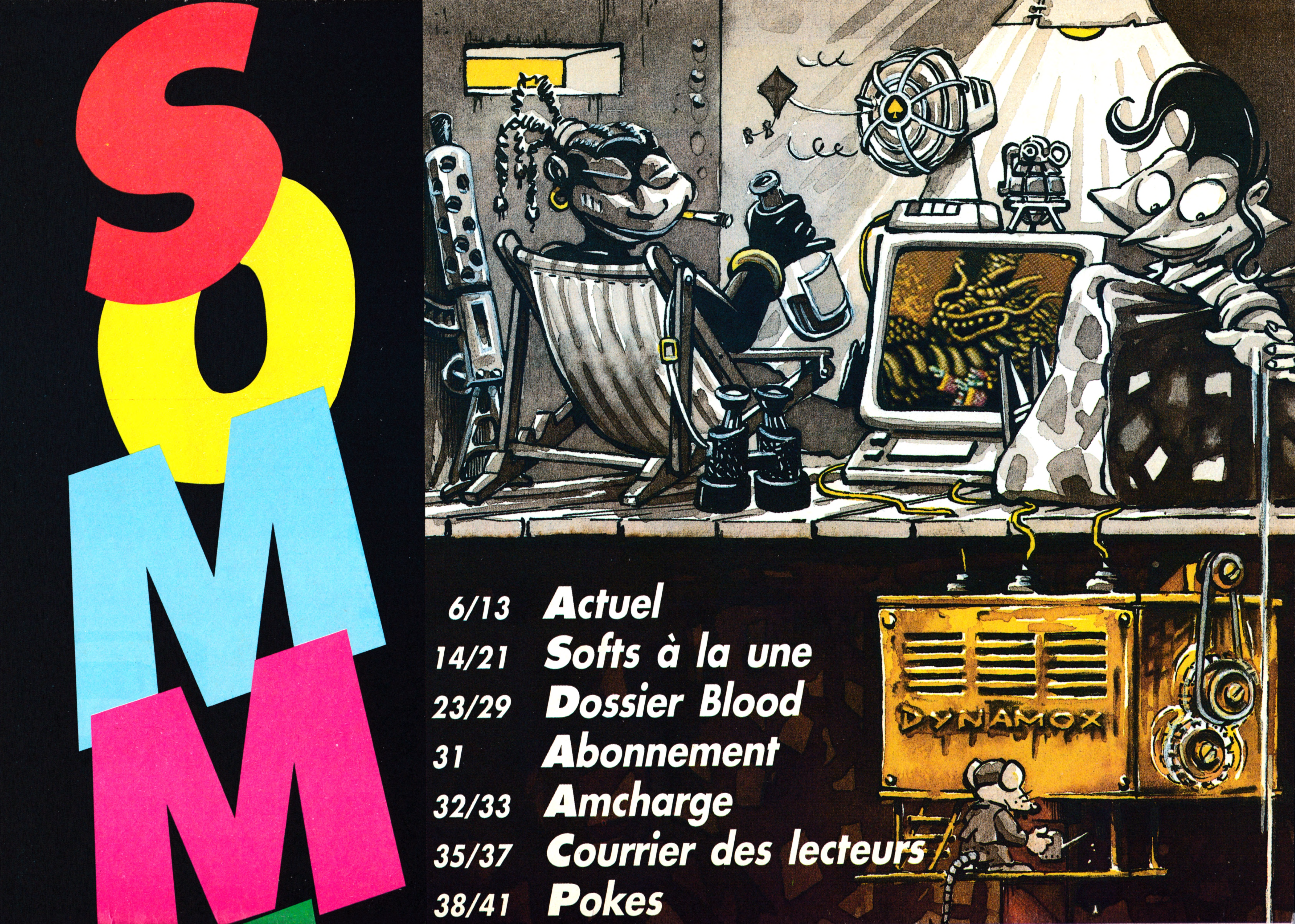






ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

SOMM





L'invité du mois PIC retrouvez-le en Actuel BD pages 92-93.

Ce numéro comprend un encart de jacquettes pour le téléchargement entre les pages 34-35 et 66-67.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC
Assistante : Katia de CRIGNIS
Rédaction : Denis JARRIL, Robert BARBE, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, **Ont participé à ce numéro** : Léopold BRAUNSTEIN, Marc CHARBONEL, Patrick GIORDANO, Etienne LEROUX, François SORNAY, SEPTH, Emmanuel VIGLIONA, COUCHO, MAX.
Couverture : **PIC**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S. **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Les mots et logo Amstrad sont des marques déposées par la société Amstrad International S.A. tous droits réservés. © 1987 Amstrad International SA
PUBLICITE : Tél. 45.34.32.44
Directeur de la publicité : Philippe MARTIN
Chefs de publicité : Nicole VIERS, Laurent ZELLER
Assistante : Sylvie FAVIA
Service abonnements : Sylvie FAVIA - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.

RENEGADE, SUITE ET FIN

Nous voici déjà à la troisième partie de l'histoire de ce sympathique personnage qu'est Renegade. Si Renegade III d'Imagine est intitulé le chapitre final, c'est peut-être parce que les auteurs veulent en finir avec ce personnage quasiment mythique. Comme à son habitude, la petite amie de Renegade s'est fait enlever. Mais les



kidnappeurs qui, eux aussi, ont décidé d'en finir avec Renegade, l'envoient se promener dans le passé tandis qu'ils transportent sa fiancée dans le futur. Renegade aura donc besoin de tout son art du combat de rue pour affronter les hommes des cavernes, les dinosaures, les momies, les chevaliers et



autres dragons. Le jeu se déroule sur trois périodes, la préhistoire, l'Egypte antique et le Moyen Age. Il lui faudra franchir tous ces dangers avant de rejoindre le téléporteur qui le ramènera au présent et qui l'aidera à délivrer sa belette dans le futur.

RENDEZ-VOUS

Les 15, 16 et 17 mai, se tiendra à Strasbourg le deuxième Salon européen de l'Informatique pour tous, organisé par l'Association pour le développement de l'enseignement de l'informatique. Cette manifestation sera scindée en deux parties, l'une réservée aux professionnels, et l'autre, dans laquelle seront exposés des machines et des logiciels à vocations ludique et éducative, ouverte au grand public. Ce genre d'exposition en province est suffisamment rare pour que nous lui souhaitions tout le succès qu'elle mérite.

ARNIE REVIENT

Bientôt, très bientôt, la société anglaise Grandslam devrait sortir sur CPC l'adaptation de Running Man, un film dont Arnold Schwarzenegger est le héros. L'action se déroule en 2019. Un flic, Ben Richards, est accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis. Pour purger sa peine, il est engagé d'office dans un jeu télévisé aux épreuves mortelles. Devant les caméras tournant en direct, le héros devra éviter tous les pièges et échapper à ses adversaires lancés à ses trousses. Sortie prévue fin mai.

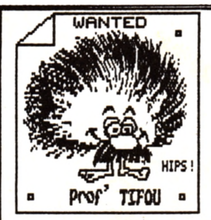
A FOND LES FANZINES

De temps à autre, nous vous parlons de nos petits frères, les fanzines. Même s'ils ne sont pas toujours gentils avec nous, ça ne fait rien, on les aime bien. Ils sont la preuve que le CPC est vraiment une bécane de passionnés et ça, c'est le plus important. On commence tout de suite le petit panorama des fanzines par *Start CPC*, qui était venu nous rendre visite, il y a quelques mois. *Start CPC* n°3 compte 16 pages et coûte 2 francs, la présentation ressemble à celle d'un magazine, avec couverture et sommaire en pleine page, initiation au Basic, pokes, listings, etc. Le défaut essentiel de ce n° 3 est l'absence de tests de jeux, sinon c'est pas mal, mais la maquette laisse vraiment à désirer.
Blood Mag, dont nous n'avons reçu que le n°1 est le plus austère de tous : pas d'illustrations, juste quatre pages de texte, pas toujours bien écrit. Le bon côté, c'est la revue de presse, les pokes et les tests de jeux.
Crazy Croc fait figure de pionnier. Ils ont trouvé leur style, une présentation originale et bien foutue, des articles bien sentis et de bonnes petites bidouilles à la Sined. Bref du tout bon.
Croc'idylle ressemble assez à *Crazy Croc*, même genre de maquette, dessins et digit assez proches, il manque peut-être un peu de tonus et de maturité.
Métro Boulot Micro, environ 10 pages, vaut surtout pour ses tests de jeux et les digit en pleine page. Leur maquette laisse vraiment à désirer et les bidouilles sont rares, très rares.
Amstradement Vôtre a changé de nom et s'appelle désormais *Amstrad Monthly*. Il a peut-être pris du poids et de la consistance parce qu'il est parrainé par Infogrames.
Syntax Error, nous terminons par celui que *Cent Pour Cent* préfère : ils

SYNTAX ERROR

AVRIL 1989 NUMÉRO 2 — COOL !! - PERIODIQUE - CRAQUANT !! — MENSUEL EN FREEWARE

"SYNTAX ERROR" 15, RUE COLLANGE 92300 LEVALLOIS-PERRET TEL: (1) 47.39.12.13



BONGIORNO, BAMBINIS
É COMÉ VA ? BÉNÉ ?.. BON, YÉ MÉ PRÉSENTE, YÉ SOUI IL PROFESSORE TIFOU DE L'INSTITIOUTE GATE ARRAY (CALIFORNIE). E YÉ VAI COLLABORATIONNER AVÉ LA RÉDACTIONNE TOUS LES MOIS, PER VOUS DONNER OUNE POKE OU OUNA BUONA BIDOUILLETTE !! ALLEZ ZOU !!

POKE &BE49,2 CÉ QUI PERMETTE DE FARE OUNA PETITE ACCÉLÉRATIONNE PER LE CHARGEMENTE D'OUNE PROGRAMME.......
ALLÉ, CIAO PER TUTTI !!

"MELINI" FOR EVER! — MADE IN ITALY

EDDY TÔT

SEA, SEX, SUN, SOMME, AIR

SYNTAX ERROR COMPLET, FAIT TROIS PAGES RECTO...

SCOOP DU MOIS

A L'APPROCHE DU SICOB, ON PLANCHE DUR CHEZ "AMSTRAD." NE LEUR DEMANDEZ PAS SI C'EST VRAI CAR LÀ, C'EST SÛR MARION VA-NIER !!!

AMSTRAD

C'EST
POUR
CAUSER

SALUT,
LES POUPONS CÂLINS, ET TOI PATRICK COMMENT CA VA ?
- CA VA FORE ! (NON PAS LES DENTS!!)..... A QUOI RECONNAIT-ON UN AVION DES LIGNES AÉRIENNES PORTUGUAISES ?? HEIN LES POUPONS ?
- HE BEN VOYONS, C'EST LE SEUL QUI A DU POIL SOUS LES AILES !!...PSCHIIIITT.......ENCORE UN PEU DE GAZ HILARANT ? GUILI-GUILI...
BRAS VEAU ! LES POUPONS CÂLINS, VOUS AVEZ ASSURÉS UN MAX, SI CA CONTINUE ON FERA UN NUMÉRO 3........ EH! OUI...PLUS DE 250 EXEMPLAIRES DU NUMÉRO 1 DE "SYNTAX" SONT SORTIS DE LA RÉDAC !!!!
ET ON EN DONNE ENCORE !! BON SANG !!.....CRÉ VIN DIEU ! RODODJOUUU !!
BISOUS A TOUS
CLOD PARFAITEMENT CONTENT

VOTRE LECTEUR DE DISCS EST-IL BIEN GÉRÉ
OUI, VOUS AVEZ BIEN LU; J'AI DIT GÉRÉ..
FAIRE DES CALEMBOURS

en sont à leur n°2, mais déjà tout y est. Humour, jeux de mots, présentation superbe, digit alléchantes, articles brefs et percutants, idées nouvelles et originales et bidouilles de premier ordre (Rubi est dans le coup !). C'est tellement bon que ça nous donne presque envie de lancer un fanzine juste pour voir si on pourrait faire mieux... Si vous voulez avoir les contacts de tous ces fanzines, écrivez à *Cent Pour Cent*, nous vous les communiquerons. Quant à ceux qui font des freeware, envoyez-nous vos productions, ça nous intéresse et on vous fera un peu de pub.

SKATE OR DIE

Après Chuck Yeager's, Electronic Arts annonce la sortie de Skate or Die. Comme son nom l'indique, c'est une simulation de skateboard dans laquel-



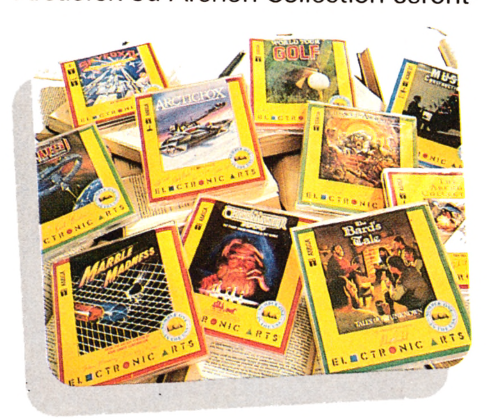
le vous serez confronté à plusieurs types d'épreuves. Des parcours en ville, des slaloms, des figures acrobatiques, etc. Nous avons réussi à nous procurer quelques photos d'écran sur CPC que nous nous faisons un plaisir



de vous dévoiler. Par ailleurs, Electronic Arts va rééditer quelques-uns de ses jeux, récompensés au cours de



ces deux dernières années, à des prix défiant toute concurrence. Nous ignorons encore si les distributeurs français vont suivre cette baisse de tarif. En tout cas, en Grande-Bretagne, des jeux comme The Bard's Tales, Arcticfox ou Archon Collection seront



vendus 6,99 en disk et 2,99 en K7, ce qui correspond à peu près à 80 et 40 F. A *Cent Pour Cent*, nous apprécions ce genre d'idées que les éditeurs français devraient s'empresser d'imiter.

LA REMISE DES A 100 %

Le mois dernier nous n'avions pas pu, pour des raisons techniques, vous montrer des photos de la petite soirée que nous avions organisée, pour la remise des A 100 % récompensant les meilleurs jeux de l'année 1988. C'est chose faite.



De gauche à droite : Antoine, Laurent, Thierry LHERMITTE, Yves LAMOUREUX, Philippe ULRICH, Didier BOUCHON, Emmanuel VIAU d'Exxos, et Pierre.



De gauche à droite : Philippe MARTIN, Thomas ORMON et Véronique GARDY de Microprose, et Pierre.



De gauche à droite : Pierre, Marc BEL et Philippe SEBAN de Loriciels, et Alain KAHN.


HIGHWAY PATROL
POUR AMSTRAD CPC
Au volant de votre voiture de patrouille, vous parcourez l'Etat à l'aide d'une carte routière, (livrée avec le logiciel).
Votre mission : arrêter la bande de gangsters qui pillent les stations service.
POURSUITES ET TETES A QUEUES...
une aventure automobile pleine de rebondissements à vivre sur un vrai simulateur 3D.
CHICAGO 90
HOLD UP dans la 12e rue !
ATTENTION les suspects sont armés et dangereux.
Interceptez-les par tous les moyens avant leur sortie du Pays. Je répète... PAR TOUS LES MOYENS ! ! !".
Dérapages, cascades, accidents, bavures...
RIEN NE VOUS SERA ÉPARGNÉ.
AMSTRAD CPC
MICROÏDS
12, PLACE DE L'EGLISE
94400 VITRY/SEINE
TEL. (1) 46 81 80 00 - TELECOPIE (1) 46 81 80 25

L'UBI CUITE

En attendant encore et toujours les fameux Iron Lord et Defender of The Crown, Ubi a décidé de nous faire patienter quelque peu avec deux jeux d'aventures, Omeyad et Le Maître absolu (rien que ça ; y'a d'ces mégalos, j'vous jure).
Le premier se déroule en Arabie médiévale, dans les années 900 environ, dans une ville au bord du golf Persique, Khaboudir pour ne pas la nommer. Vous incarnez Saad el Darr, un voleur de petite envergure qui fait partie d'une bande plutôt organisée, vivant de larcins aussi divers que nombreux. Or, il se trouve que Saad est ce qu'il est convenu d'appeler un ambitieux : sentant venir un grand coup, il se demande comment il pourrait bien faire pour le détourner à son profit, afin de devenir riche et puissant, voire calife à la place du calife...





LA PYTHIE VIENT EN MANGEANT...

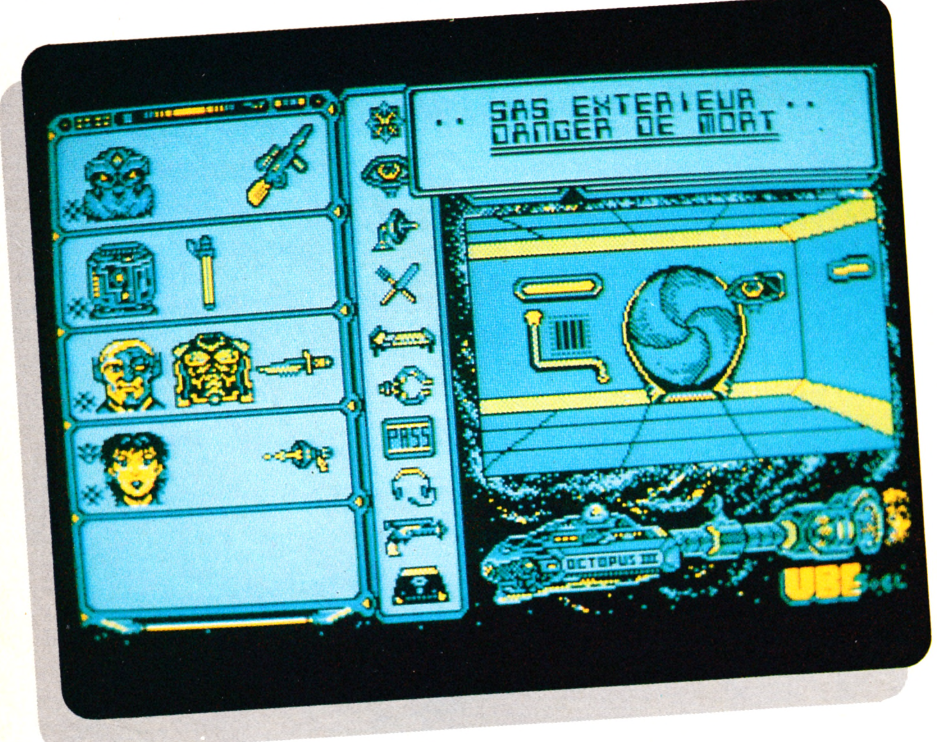
Intrigue, magie et suspense sont omniprésents dans ce jeu à l'histoire assez particulière : fruit du travail acharné de trois personnes pendant plus d'un an, Omeyad a été écrit dans un langage spécialement créé pour l'occasion, le Mica. Il s'agit d'un langage aux facultés proches du multitâches, c'est-à-dire qu'il permet de gérer plusieurs situations en même temps. De fait, Omeyad est vraiment un jeu en temps réel : celui-ci se déroule de manière tout à fait naturelle, même si le joueur reste bloqué pendant des heures sans entrer la moindre commande au clavier. Mais surtout, les autres protagonistes se déplacent indépendamment du personnage principal, et, pour ainsi dire, "vivent leur vie". Et pour ajouter à tout cela, deux parties consécutives se passent rarement de façon identique, même si exactement les mêmes actions sont effectuées. De plus, la solution de l'aventure n'est pas linéaire. Par exemple, il n'est pas obligatoire de prendre tel objet AVANT tel autre pour réussir, l'essentiel étant d'avoir pris les deux.
Côté graphique, c'est pas trop le panard. Les dessins en mode 0 ne sont pas franchement laids, mais bon, on a déjà vu mieux. Ce qui est lassant, c'est la manière qu'ils ont de s'afficher : on les voit se dessiner au fur et à mesure, ce qui peut parfois prendre beaucoup de temps. Quelques petits défauts également au niveau de l'interpréteur syntaxique, qui n'a pas l'air d'apprécier, justement, le "multitâches".
Bref, c'est une nouvelle génération de jeux d'aventures sur CPC qu'Ubi Soft lance là, avec d'inévitables défauts de jeunesse. Espérons que les prochains jeux écrits en Mica s'amélioreront, au moins de ce côté-là.

EN DEUX MOTS : ESSAYEZ-LE !!
BUMPY
REBONDISSANT...
Pour ATARI ST
AMSTRAD CPC
PC ET COMPAT.
loriciels
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. : (1) 47 52 18 18
Vous devez piloter une petite balle fort espiègle à travers un dédale de plate-formes rebondissantes. En sautant de plate-forme en plate-forme, il faut attraper un maximum d'objets très utiles pour progresser.
– 1 ou 2 joueurs – 100 tableaux
– Editeur de tableaux !
SAUF CPC K7

QUAND TU SERAS DEBLOQUE, FAIS-MOI SIGNE

Le second jeu, Le Maître absolu, est légèrement plus classique. Présenté comme la suite du Maître des ames, il est vrai qu'il en reprend le principe (plusieurs personnages à diriger, ensemble ou séparément, le tout entièrement par icônes), mais les deux scénarios sont trop différents pour les apparenter plus avant. En gros, l'action du Maître absolu se déroule dans le futur, en 2500 et des bananes. Vos quatre personnages appartiennent au GIG (Groupe d'intervention galactique), des flics du cosmos, section GIG 23. Votre patrouille rencontre soudainement l'Octopus III, un vaisseau disparu voici presque soixante ans. Il est dans un état tellement lamentable, que vous décidez d'aller voir ce qui a bien pu se passer à bord...



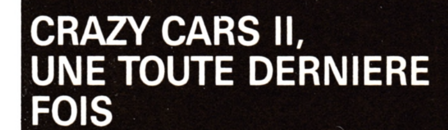


La première phase du jeu consiste à créer son équipe, qui sera composée de quatre personnages, chacun ayant des caractéristiques différentes (vitalité, force, spécialité, charisme et tout le tralala).
Vient ensuite le jeu à proprement parler, qui consiste à explorer l'Octopus III à la recherche de l'entité responsable de son état. Ce qui risque bien de ne pas être aussi facile que ça en a l'air, pour les ceusses qui achètent des jeux sans doc (hum), vu qu'on a galéré pendant plus de deux heures simplement à chercher comment se déplacer ! On a d'ailleurs toujours pas trouvé, ce qui explique que le jeu ne soit pas vraiment testé dans ce numéro. Et pourtant, on n'est pas réellement plus bête que n'importe qui. Ce qu'on peut vous en dire, par contre, c'est que le graphiste semble avoir assuré comme une bête, surtout pour les pages plein-écran en mode 0 (c'est bête, la quasi-totalité du jeu est en mode 1, mais c'est très mignon quand même). Alors en attendant qu'Ubi veuille bien nous envoyer les instructions nécessaires, Le Maître absolu se trouve bien au chaud dans un tiroir rembourré pour pas qu'il s'abîme. Rendez-vous donc le mois prochain pour un test complet.

SEPTH

TELECOMSOFT A TROUVE PRENEUR

La nouvelle n'est pas officielle, à l'heure où nous écrivons ces lignes, mais on a ouï dire qu'un éditeur américain aurait racheté Telecomsoft, la célèbre filiale ludique de British Telecom, qui regroupe les marques Firebird, Rainbird et Silverbird. Rappelons que si cette filiale était en vente, ce n'est nullement pour des raisons financières, cette société étant largement bénéficiaire, mais pour des raisons stratégiques. Le marché ludique ne correspond pas, en effet, à l'image de marque de British Telecom. Cet éditeur américain, c'est le très célèbre Microprose. Eh oui, celui de Gunship, Pirates et bien d'autres d'aussi bonne qualité. Espérons que leur collaboration sera fructueuse, car ces deux sociétés nous ont toujours habitués à des merveilles.



CRAZY CARS II, UNE TOUTE DERNIERE FOIS

Allez, on vous jure, c'est la dernière fois qu'on en parle de ce soft, ou alors dans le Top Mag ou pour la remise des A 100 % 1989. Comme je vous l'annonçais le mois dernier, la première version de ce merveilleux jeu possédait quelques bugs de trop. Dès que Titus s'est aperçu de la chose, ils ont mis au point leur plan "échange standard". Nous avions souligné le courage de cet éditeur de reconnaître son erreur. Imaginez qu'ils ont même changé la notice qui, malheureusement, nous avait obligé à baisser considérablement la note globale. Il faut quand même que je vous explique une petite chose. La notice livrée avec le soft avait été pondue deux mois plus tôt. Mais les programmeurs n'ont pas pu mettre tout ce qui y était indiqué, d'où un léger malaise. A présent que tout est rentré dans l'ordre, il serait dommage de se priver d'un tel petit chef-d'œuvre. Comme on peut le remarquer, ce n'est pas parce que l'on travaille dans le domaine ludique qu'on ne doit pas être professionnel, Titus vient encore une fois de nous le démontrer.



Crazy Cars II de Titus.

suite p 13

PASSEZ VOTRE 464 A LA VITESSE DISQUETTE

Pour faire décoller la navette spatiale, on lui met des fusées d'appoint. Pour votre 464, le lecteur de disquettes DDI 1 suffit. Et vous voici propulsé dans la quatrième dimension de la micro... vous accédez ainsi à l'univers des logiciels du 6128 sans renoncer à ceux de votre fidèle AMSTRAD 464.

AMSTRAD

1790 F TTC*

AVEC 10 JEUX DU HIT PARADE
SUR DISQUETTE 3"



saboteur
sigma 7
airwolf
combat lynx
thanatos
saboteur II
critical mass
deepstrike
turbo esprit
bombjack II



En vente chez tous les revendeurs



Pour obtenir la liste des points de vente
Tapez 3615 Code AMSTRAD

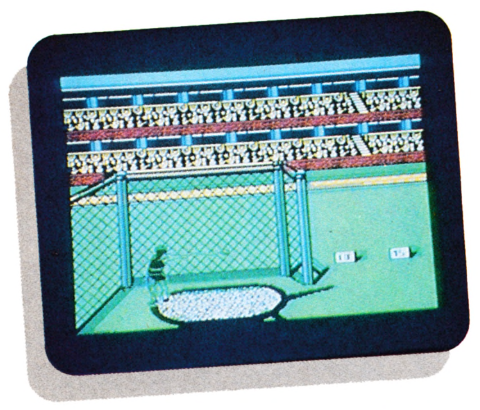
* Prix indicatif

Mendes-France. M C

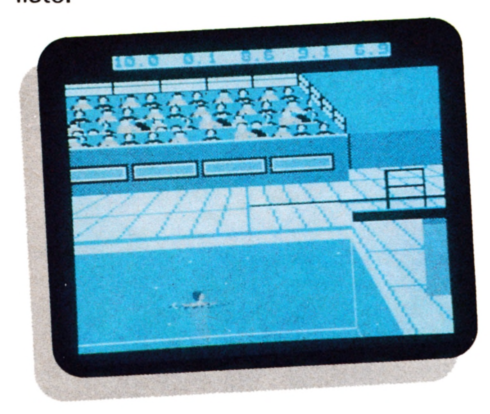

5 SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK QUI VOUS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.
POUR AMSTRAD
La Compil'
ocean
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment la que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".
THE VINDICATOR
Des forces étrangères ont mis à sac notre planéte. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime mais suffisamment de choses ont survécu pour maintenir les lois de la justice et préparer la revanche. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bravant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de couloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu'à ce qu'il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui assèner le dernier coup.
SALAMANDER
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des aragnées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement!
L'HEURE EST ARRIVEE...
© KONAMI 1987
CAPTAIN BLOOD
Une galaxie à vous couper le souffle située au bord de l'univers. Un monde au créatures étonnantes et aux graphiques animées à trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra ABSOLUMENT jouer.
© ERE INFORMATIQUE 1988
TYPHOON
Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé: hurlez de par les cieux dans votre F.14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'envahisseurs mécanoïdes dont le seul but est une domination terrestre totale. TYPHOON le Konami à pièces désormais destiné à votre micro ordinateur personnel avec défilé rapide et 3 dimensions pour un combat aérien acharné.
© KONAMI
ocean
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Ecrans provenant de différents types d'ordinateur

THE GAMES : SUMMER EDITION

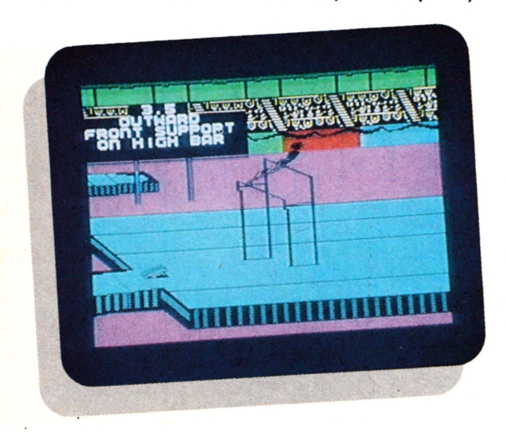
Attention, une des plus fantastiques simulations sportives que la micro ait connue arrive sur nos CPC, il s'agit de The Games : Summer Edition d'Epyx.



Fortement inspiré par les derniers Jeux olympiques de Séoul, ce soft comprend huit compétitions différentes. Cela va des plus classiques, comme le 400 mètres haies et le saut à la perche, au moins connu comme le tir à l'arc en passant par le plongeon, le cyclisme sur piste, le lancer du marteau, les anneaux et les barres asymétriques. Vous pouvez jouer à huit joueurs qui auront le choix de représenter l'un des vingt-quatre pays en liste.



Tous ces sports demandent évidemment de la précision et du rythme. Pourtant, certains sont plus tactiques, alors que d'autres (comme les anneaux ou les barres asymétriques) favorisent les enchaînements et la chorégraphie. Dans quelques-uns, des séquences de ralenti permettent d'analyser les fautes et de les corriger. De plus, quelques compétitions réservent des petites séquences humoristiques qui distraient agréablement le joueur. A vous de découvrir lesquelles ! Si la version CPC est aussi réussie que le sont celles des 16 bits, cela promet de longues soirées de printemps devant sont petit écran à tenter de battre et rebattre les records de ses petits camarades.



LES MONDES OUBLIES

C'est le titre du dernier jeu de Capcom, en anglais Forgotten Worlds, qui est, comme vous pouvez vous en douter, une adaptation du célèbre Coin-up du même nom. Mais parlons un peu du scénario. L'empereur Bios,



Dieu de la Destruction et Créateur du Mal a chargé huit créatures de détruire toute civilisation. Le monde n'est plus que ruines et désolation. Mais deux guerriers s'élèvent contre cette destruction et décident de combattre les forces du mal. Avant de pouvoir enfin défier l'empereur, ils devront passer par quatre autres niveaux. Le premier représente une ville en ruine, suivie des restes d'usines dont les engrenages et les tapis roulants sont autant d'obstacles qu'il vous faudra éviter. Les deux héros flottent dans un scrolling horizontal, mais le terrain n'est pas sûr : des escadres de vaisseaux et des guerriers ennemis tentent de stopper leur progression.
A la fin de chaque niveau se trouve un monstre particulièrement peu ragoûtant. Celui du premier niveau est une espèce de grosse bouche avec des tentacules. Au milieu de chaque tableau, les guerriers peuvent se reposer dans une petite baraque où une charmante hôtesse (Miss X en personne) leur proposera d'acheter des armes, présentées dans un cadre avec toutes leurs caractéristiques et, bien sûr, leur prix. Tout cela se paie en zennies. Mais où pendent ces zennies ? L'eusses-tu cru ! On les récupère en détruisant certains ennemis qui, en



mourant, vous laissent un petit pécule, fruit de leur dévastation passée. Le deuxième niveau se passe au-dessus d'un lac hanté par des gros monstres à mi-chemin entre le dinosaure et le ver. Ceux-ci se projettent en l'air et tentent de happer les guerriers comme de vulgaires moustiques. Vous ressentirez la frayeur de la puce d'eau à la vue d'un gigantesque crapaud. La fin est encore plus horrible, puisque vous devez y affronter le roi de cette race. Une espèce d'énorme dragon, le ventre hérissé d'énormes piques, un véritable cauchemard d'archéologue.
Le troisième niveau pourrait tout aussi bien s'appeler la foire aux monstres. Il y en a pour tous les goûts. Inutile de se battre pour en avoir un, il peut, par contre, être utile de se battre pour leur échapper.
Changement de décor pour le quatrième et avant-dernier niveau, vous vous retrouvez au milieu de montagnes de glace. C'est la mythique ville de glace



qui vous apporte son lot de monstruosités. Vous voilà enfin face à l'empereur Bios et donc au dernier et cinquième niveau. Ici, c'est le scrolling qui change, il devient vertical. Bios est un colosse haut de plusieurs écrans, dont chaque membre lance de terrifiantes bébêtes. Mais la victoire de la civilisation est au bout du combat de Titan. Serez-vous à la hauteur ? A vous d'apporter la réponse. Les graphismes, développés à l'origine sur 16 bits, ont été adaptés à notre brave 8 bits avec succès. Pour le reste, nous vous en dirons plus lorsque nous aurons pu complètement le tester.

BARBARIAN II

Barbarian II fait partie de la catégorie des jeux magiques, de ceux qui sortent de l'ordinaire et entrent dans la légende. Tout dans ce soft a été si bien pensé et réalisé que la fiction dépasse la réalité. Le jeu va s'emparer de vous et vous plongera dans l'incroyable et fantastique univers du sombre magicien Drax...



Barbarian II a un secret, mais je ne le connais pas. Barabarian II a un secret, mais personne ne le découvrira jamais, parce que, je le répète, il est magique. Lorsque nous avons demandé à Steve Brown, le créateur de Barbarian I et II, pourquoi ses jeux étaient si passionnants alors que le principe lui-même n'avait rien de nouveau, il nous a répondu : " C'est l'éternelle histoire de l'homme contre la mort, le combat ultime et nous avons tout fait pour que le joueur s'identifie au maximun au héros." Et ça marche ! Croyez-moi, quand le grand dinosaure vert m'a arraché la tête pour la première fois, j'ai senti des frissons me parcourir le dos...

VIVRE ET LAISSER MOURIR

Le mois dernier, je vous ai détaillé le scénario de Barbarian II, inutile donc d'y revenir. Passons directement à l'action. Honneur aux dames, c'est la princesse que j'ai choisie pour illustrer mon propos. Donc, accompagnée d'un coup de tonnerre, Marianna apparaît. Fine et sensuelle, tenant à deux mains son épée, elle fait ses premiers pas vers l'aventure. Par-delà





une rivière maléfique, un premier monstre s'avance, une espèce de chimpanzé rouge aux bras puissamment musclés. Inutile d'essayer de l'éviter, il faut l'affronter. Des attaques basses conjuguées avec quelques coups de pied bien placés en viendront à bout. Mais vous aurez remarqué au cours de ce premier affrontement que les algorithmes qui gèrent le mode de combat des monstres est de tout premier ordre. Stop. Arrêtons-nous quelques instants. Faites l'expérience, une main sur le joystick, l'autre sur la touche CLR qui commande la pose, étudiez les mouvements et l'animation des sprites... Incroyable ! Chaque geste de la princesse s'enchaîne avec souplesse et élégance. Admirez lorsqu'elle porte un coup d'épée vers le haut, admirez le mouvement de ses bras et de sa poitrine ! Faites-la sauter par-dessus une rivière, laissez-la tomber dans un puits, juste pour voir, regardez le mouvement du corps quand il tombe. Tout est parfait, coordonné, fluide et terriblement réaliste. Le reste est à l'avenant, l'animation des monstres, le mouvement des suppliciés dans les salles du troisième niveau. Je n'ai remarqué aucune faute de goût, aucun petit détail laissé au hasard. Rien qui puisse être critiqué...



DEUX JEUX EN UN

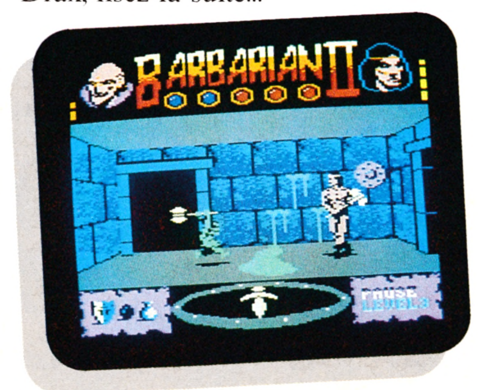
Il y a deux façons de jouer à Barbarian II. La première consiste à se balader au hasard de salle en salle et de tuer tout ce qui se présente, et c'est déjà très bien. La deuxième vous demande plus de rigueur puisqu'elle vous oblige à faire un plan pour récupérer les deux objets qui se trouvent dans chacun des trois niveaux, sans vous perdre parmi les vingt-huit salles dont ils sont respectivement constitués. En fait, ces deux aspects sont complémentaires. En combattant au hasard vous apprendrez la tactique d'attaque de chaque monstre. Vous saurez que, pour décapiter le sauvage géant, il vous faudra d'abord le toucher de la pointe de votre épée. Vous



découvrirez que le pseudopode violet n'est pas très dangereux et que vous pouvez sauter par-dessus lui. Vous tremblerez chaque fois que vous rencontrerez le dinosaure vert ou l'oiseau sans ailes au long bec meurtrier (celui-là aussi, on peut le décapiter). Bref, vous apprendrez à vaincre le plus rapidement possible tous vos adversaires. Par la suite, vous serez quasiment obligé de vous repérer pour ne pas déambuler sans fin dans le premier niveau...

NE PERDONS PAS LE NORD

La pointe de l'épée situé en bas de l'écran vous indique toujours le Nord. Utilisez cette indication pour faire un plan de chaque niveau, l'intérêt du jeu en sera plus grand. Je sais de quoi je parle puisque, pour trouver et décapiter Drax, j'ai agi de cette façon. Cette méthode vous permettra d'éviter les puits derrière lesquels les monstres vous attendent pour vous tuer. De plus, sachant où se trouvent les objets à récupérer ainsi que la sortie, vous n'aurez pas à repasser plusieurs fois dans les mêmes pièces. Avec ces quelques conseils vous devriez pouvoir passer les trois premiers niveaux. Et si vous voulez savoir comment vaincre Drax, lisez la suite...



LA FIN DE DRAX

Le dernier tableau de Barbarian II est composé de trois écrans. Voici comment les passer. Dans le premier, vous devrez sauter les deux rivières qui vous séparent du monstre, ne vous préoccupez pas des boules de feu qu'il vous envoie, foncez droit sur lui en courant. Quand vous serez arrivé à sa hauteur, il s'enfuiera piteusement en vous laissant le passage libre. Continuez à courir, vous arriverez dans la deuxième pièce, ne perdez pas une seconde, foncez jusqu'au bord du puits. Un diable-dragon en sortira. Frappez-le à grands coups d'épée vers le bas. Ne vous arrêtez pas un instant, au bout d'une dizaine de coups, il retournera gentiment dans son antre. Sautez par-dessus le puits, faites quelques pas et vous voilà face à Drax. Evidemment, pour que cette tactique marche il faut au préalable avoir trouvé tous les objets qui se trouvent dans les trois niveaux précédents. Il y a une seule façon de tuer Drax : la décapitation pure et simple. Choisissez le bon moment et frappez, je vous laisse la surprise du gag final... Barbarian II est un jeu magique, saluons ses géniaux auteurs : Steve Brown pour la conception, Lothlorien et Atkinson pour la programmation, et Jo pour les graphismes. Merci à eux.

PIERRE

BARBARIAN II
de PALACE SOFTWARE
Distribué par SFMI
K7 : 89 F
Disk : 139 F



Graphisme :	100 %
Son :	100 %
Animation :	100 %
Difficulté :	100 %
Richesse :	100 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	100 %
Notice :	90 %
Longévité :	100 %
Rhaa/Lovely :	100 %



VINDICATORS

82%

Attention, l'empire Tangent tente de nous envahir. Avis de mobilisation pour tous les pilotes de chars SR-88. Ceux-ci sont priés de rejoindre le plus rapidement possible leur unité d'affectation, où une mission ultra-secrète leur sera confiée.



Vous vous souvenez certainement que, le mois dernier, nous vous avions parlé d'un accord qui liait Tengen, nouveau label d'Atari Games à Domark. Vindicators est la première des six adaptations prévues pour l'année. Je ne sais pas si vous connaissez l'arcade du même nom. Une chose est sûre quand on a vu le soft, on connaît l'arcade. C'est une copie conforme.

AUX POSTES DE COMBATS

Il faut faire prendre la fuite aux forces de l'empire Tangent (ceux qui préfèrent peuvent toujours leur faire prendre la tangente de force). Pour cela, on vous assigne comme mission le nettoyage des quatorze bases qu'ils ont déjà conquises. Ce n'est pas une mince affaire. Mais dans sa grande bonté, la Fédération vous a confié la charge de son tout dernier modèle de char, le SR-88. Il n'existe malheureusement que deux chars de ce type. Si vous disposez de deux pilotes, les recommandations sont d'exécuter la mission à deux, chacun pouvant aider l'autre en lui repassant du fuel s'il en manque ou en l'aidant dans les situations critiques. Essayez donc de vous libérer tout seul de cinq chars qui vous attaquent en même temps. Bon, finis les petits conseils, votre stage de formation est terminé, passons un peu à la pratique.

A CHACUN SA ZONE

Bien sûr, nous ne sommes pas tous égaux devant les jeux, aussi les auteurs ont-ils décidé de mettre trois niveaux de force. Au niveau le plus simple, votre SR-88 sort tout droit des chaînes de montage. Il ne possède aucun bonus ou aucune arme spéciale. Les autres niveaux vous permettent, dès le début du jeu, d'ajouter l'équivalent de vingt étoiles au niveau 2 et de quarante au niveau 3. Ce n'est évidemment pas leur seule différence ; les tableaux que vous rencontrez dans le premier niveau ne sont certes pas faciles, mais ils sont nettement moins encombrés que dans les niveaux supérieurs.

A L'ATTAQUE

Attention, dans quelques secondes, je vais me retrouver au cœur du combat.



Mes mains tremblent, je sens leur moiteur sur le joystick. Il me reste peu de temps pour me concentrer. Une fois dans cette arène maudite, plus question de me poser des questions, il faudra que je fonce. Le QG ne nous a pas fourni le plan des stations, mais elles possèdent toutes les portes de sortie au nord. Il suffit donc de se



diriger vers le haut de l'écran en évitant ou en détruisant le maximum d'unités adverses. Go l'de crack, c'est parti. Le premier adversaire que je rencontre est une soucoupe volante qui me suit partout en me balançant des bombes. Et dire que je vais me la taper pendant tout le tableau parce que je n'ai pas trouvé le moyen de la détruire ! Les autres adversaires sont plus nombreux mais moins coriaces. Ils me posent juste un petit problème : ils sont à la fois plus rapides et tirent plus loin que moi. Mais cela ne durera pas, dès que j'atteins la fin de la première salle, je me servirai des étoiles que j'ai ramassés pour améliorer un tant soit peu mon char.

SESAME, OUVRE-TOI !

Bien sûr, il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge pour réussir à survivre. La quête des étoiles et, surtout, le ramassage du fuel en sont un exemple. Si l'on ne s'occupe que de détruire ses adversaires, la panne sèche vous guette. Mais il faut aussi trouver les clés qui vont vous permettre de sortir. En général, elles ne sont pas vraiment cachées et vous les découvrirez sans peine au gré de vos pérégrinations. Il en existe une par porte, alors si vous n'en avez découvert qu'une et que la porte devant laquelle vous êtes reste désespérément fermée, recherchez soit une autre clé soit une autre porte, ne soyez pas bêtement têtu.

UNE SALLE A NETTOYER

Il va encore falloir faire le ménage, mais avant comme je vous et me l'étais promis, on va faire un brin de bricolage. Ayant quand même récupéré une demi-douzaine d'étoiles, je décide de me prendre une arme spéciale. Celle-ci me permettra au moins de descendre cette horrible soucoupe qui fait rien que de m'horripiler. La deuxième ressemble un peu à la première, avec quelques miradors en plus. Là, ma tactique est simple : prendre le plus d'étoiles et de fuel et atteindre le plus vite possible une des portes du fond. Ah ! ça soulage de se retrouver avec autant d'étoiles, je vais en profiter pour augmenter ma distance de feu et ma rapidité. Comme ça, je ferai au moins match égal avec les tanks de l'ennemi.

JAMAIS DEUX SANS TROIS

Allez, je repars pour une nouvelle petite salle, mais c'est la dernière, juré... enfin presque, la quatrième n'étant pas vraiment une salle, mais plutôt un débarras où ces abrutis ont entassé tout ce qu'il leur restait de fuel et d'étoiles. Il faut évidemment que j'en ramasse le maximum avant que la station n'explose. Mais je ne vais quand même pas m'arrêter en si bon chemin, il me reste encore treize stations à détruire. Mon périple n'en est qu'à son début et, comme j'améliore sans cesse les possibilités de mon char, j'espère faire mieux la prochaine



fois, une fois. En tout cas, pas de doute, c'est du bon jeu. Ça ma bonne dame, vous faites bien de nous le dire. Je vais vous le dire, s'il n'y avait que des softs d'arcade comme celui-là, je finirais peut-être par lâcher les simulateurs. Mais, heureusement, ce jour n'est pas encore arrivé, alors profitons de ce que nous avons et justement je profite de Vindicators.

Lipfy XIV

VINDICATORS de DOMARK
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	85 %
Son :	85 %
Animation :	78 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	85 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	70 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	85 %





PURPLE SA



Morlok, ça vous dit quelque chose ? Hanz Morlok ! Non ? Pourtant, c'est l'oncle de quelqu'un que vous connaissez maintenant très bien, je veux parler du célèbre, du grandiose, du mémorable captain Blood. Mais tonton Morlok a, lui aussi, des raisons d'être célèbre : il est, entre autres, le fondateur du Purple Saturn Day.

C'est quoi le Purple Saturn Day ? Ben, un jour par an au cours duquel ont lieu des jeux. Huit races participent aux quatre épreuves : la race humaine et sept races extraterrestres, toutes plus hideuses et détestables les unes que les autres. Autant dire que ma première envie a été d'écraser ces vermines.

A L'ABORDAGE !

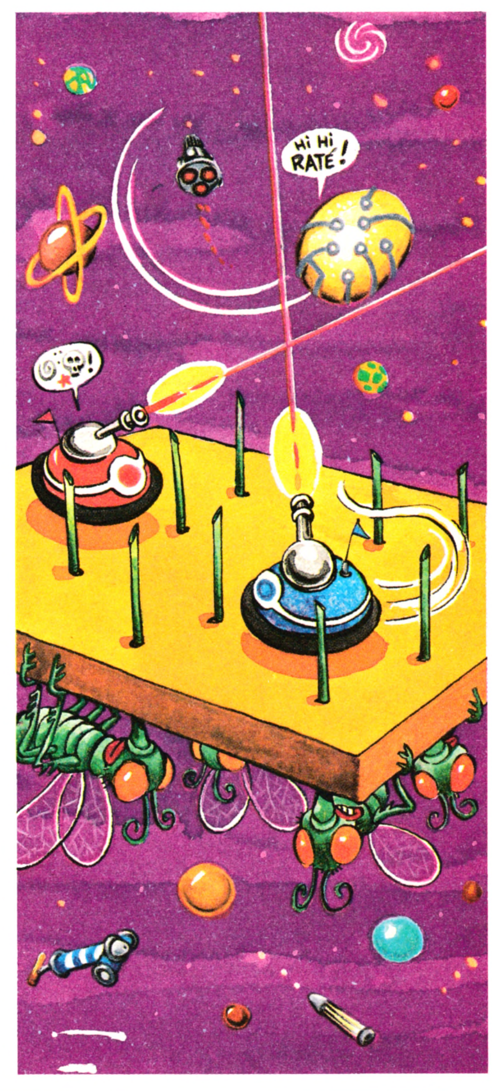
Après un rapide survol de la notice, je choisis le Ring Pursuit qui me semble être l'épreuve la plus facile. Elle consiste à effectuer un tour de Saturne en évitant les astéroïdes qui l'entourent et en slalomant entre des balises de couleur jaune et rouge. Rien de bien méchant en somme. Mon adversaire est aussi de cet avis puisque, dès le départ, ce *#! de robot me laisse planté dans son sillage ! J'entame courageusement une lente remontée en évitant la ceinture d'astéroïdes, mais l'animal en profite pour passer allégrement entre les balises et récolter des points. En maîtrisant ma vitesse, je suis pour un court instant en tête de la course. Mais après un parcours chaotique, je franchis la ligne d'arrivée avec une bonne longueur de retard sur mon concurrent, non sans avoir heurté de plein fouet un dernier astéroïde. Woah, la honte !

SLIDER TOI-MEME !

Second jeu, le Tronic Slider, qui se déroule sur une énorme plaque rectangulaire jonchée d'obstacles flottant dans l'espace. Chacun dans notre vaisseau, moi et mon inséparable ennemi devons tirer sur une boule d'énergie qui se déplace dans le rectangle. Si l'un de nous la touche, elle se fragmente. Il nous faut alors passer sur les morceaux d'énergie pour marquer des points. Mon radar m'indique l'emplacement des fragments et des obstacles. La conduite du vaisseau est géniale : je peux tourner dans tous les sens, faire des demi-tours, accélérer et freiner avec l'aisance et le plaisir d'un nouveau-né qui tète sa mère. La sensation de vitesse est très bien rendue et, au bout d'une ligne droite, des faisceaux lumineux arrêtent mon engin avant qu'il ne tombe dans l'espace : rebonds garantis !

SEIGNEUR, MAIS QU'AI-JE FAIT ?

Dur-dur, le Brain Bowler : moi et le robot, nous disposons chacun d'un hémisphère de cerveau que nous devons réactiver à toute vitesse. Pour cela, il nous faut ouvrir des interrupteurs, faire traverser des ponts aux



TURN DAY



charges électriques, capter l'énergie des condensateurs pour réactiver une puce (comme si un cerveau avait des condensateurs, pfff!). Intéressant mais trop ardu pour votre serviteur. J'avoue à ma grande honte que j'ai toujours lamentablement raté cette épreuve.
Le Time Jump est plus facile. Il s'agit d'effectuer un saut dans le futur, aussi loin que possible, en tendant un ressort qui propulsera mon vaisseau. Pour muscler mes petits bras et tendre suffisamment ledit ressort, je dois collecter des étincelles d'énergie qui défilent sur l'écran grâce à un rayon capteur. Un exercice qui demande une certaine dextérité, et un sang-froid imperturbable.



MERCI MORLOK !

Il faut quand même le remercier, ce bon vieux Morlok ! P.S.D. est vraiment un grand cru de notre tonton Blood. Outre l'entraînement, on peut jouer contre chacun des sept extra-terrestres. Ils ont tous leurs propres caractéristiques : agilité, agressivité, acuité visuelle, etc. A vous de choisir celui qui vous conviendra le mieux, mais un conseil, ne lésinez pas sur l'entraînement... Plus tard, vous pourrez choisir une épreuve en compétition. Si vous la remportez, vous combattrez un des trois autres survivants dans une des épreuves restantes, puis un des demi-finalistes. A l'issue du combat ultime, vous pourrez rentrer chez vous et vous faire une tisane, ou recevoir un baiser de la reine du Purple Saturn Day (personnellement, je préfère la seconde éventualité !).



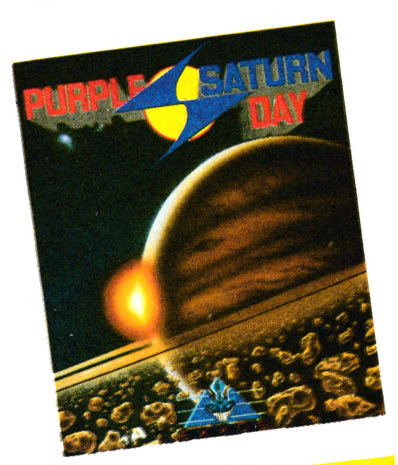
82%

ET AU FINAL, ÇA DONNE QUOI ?

Yves Lamoureux, à qui nous devons l'adaptation de l'Arche du capitaine Blood, n'a pas terni sa réputation : mission impossible et encore réussie ! Une animation et des graphismes irréprochables. Chaque épreuve est précédée d'un superbe écran pendant que le chargement s'opère. On peut choisir l'épreuve dans laquelle on souhaite concourir, et l'adversaire auquel on veut être opposé en fonction de ses caractéristiques et des scores qu'il a déjà réalisés dans les quatre épreuves. Enfin, il faut souligner que P.S.D. se joue aussi bien avec les touches que le joystick. La zicmu du début me rappelle vaguement Sram 2, rapide avec une zolie mélodie. Quant aux bruitages des épreuves, ils sont très corrects. Joint à la notice, un manuel du participant contient des recettes hilarantes.

LACSAP

PURPPLE STURN DAY de EXXOS
K7 : 169 F
Disk : 199 F



Graphisme :	80 %
Son :	80 %
Animation :	95 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	80 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	80 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	75 %



SKATE BALL

85%

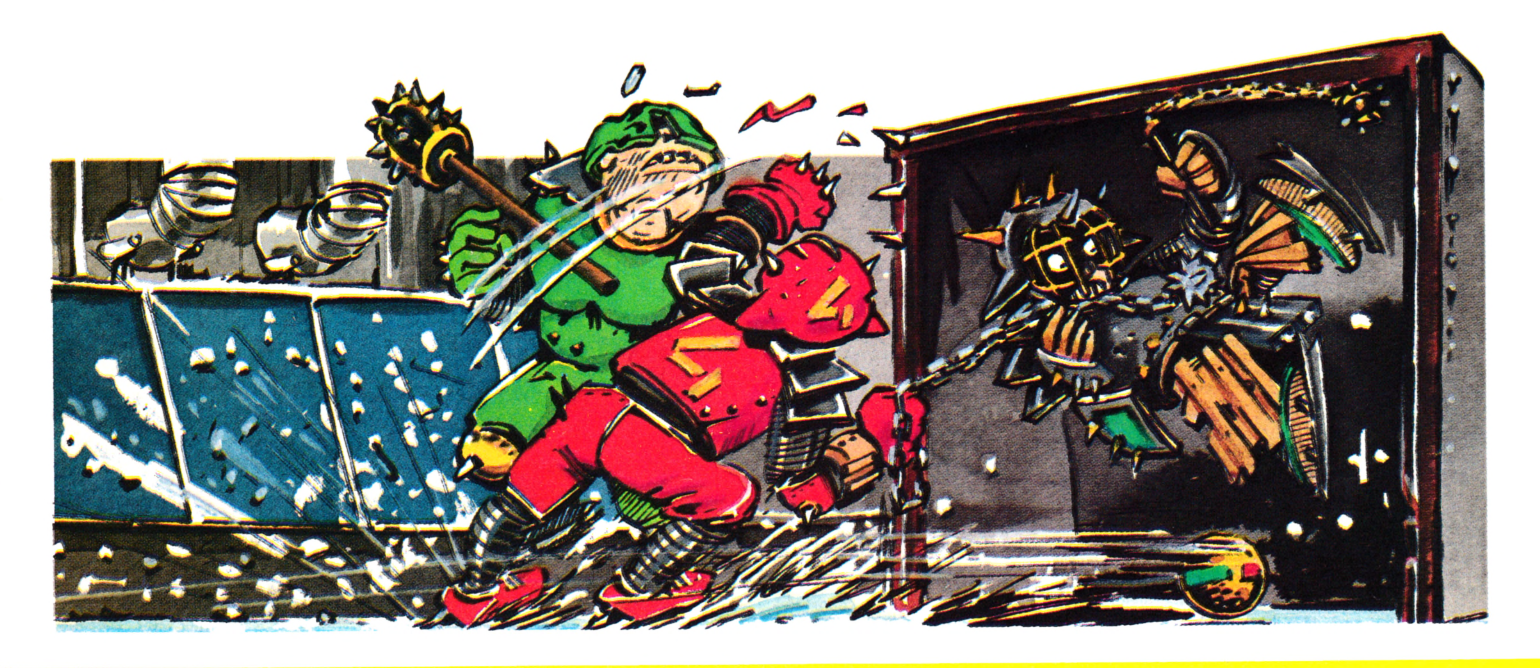


Ça y est, le futur ne se contente plus de frapper à la porte et de nous interpeller. Il est là, chez nous, en prise directe avec notre cerveau. Voilà en effet une nouvelle génération de jeux, plus beaux, plus performants, plus modernes, ceux qui assureront la transition avec l'an 2000. Parmi eux, Skate Ball, un bête jeu de foot sur glace ultra-violent, mais aux atouts irrésistibles. Un soft qui relègue Xéno au rayon des antiquités... Ou comment transformer votre CPC en banc d'arcade.

C'est vrai, en ce moment, on est gâté. Barbarian II, Vindicators, Skate Ball. Votre budget micro risque d'en prendre un sacré coup d'épée. Bon, je vous fais baver, je sens que vous voulez tout savoir sur ce nouveau soft, alors allons-y.

GRAPHISMES : ENTRE BILAL ET LIBERATORE

D'abord, une petite précision : pas besoin d'être fanatique de simulations sportives pour succomber au charme de ce jeu. La preuve, à la différence de mes collègues, je n'ai jamais craqué sur les descentes infernales en ski ou les Jeux Olympiques sur CPC. Mais là, c'est différent, très très différent. D'abord, les graphismes sont véritablement époustouflants. Du pur Bilal mâtiné de Liberatore, un vrai régal pour les fans de BD. Des dessins travaillés, détaillés et, surtout, des couleurs d'une très grande qualité. Pourtant c'est le mode 1 (quatre couleurs) qui a été utilisé. Les auteurs du jeu ont aussi réussi une petite performance qui, comme me le souffle Poum impressionné, vaut son pesant de cacahouètes. En effet, l'écran se divise en deux parties. Celle du haut balaie le





terrain en scrolling horizontal, celle du bas (portraits des joueurs et vue aérienne du stade) reste immobile durant ces scrollings. C'est assez rare pour le souligner. Enfin, même la page écran vaut son pesant de gants cloutés.

L'HISTOIRE : SKATE BALL SUR GLACE

Le scénario de Skate Ball ? Très simple, comme les règles de ce sport : sur un terrain (simili football), deux joueurs doivent marquer dans les buts adverses protégés par un goal, chaque but provoquant immanquablement un déluge d'applaudissements de la foule en délire. Le premier qui marque cinq buts gagne la manche. A chaque manche, les difficultés s'accroître, le terrain se parsème d'une multitude de pièges meurtriers et il ne suffit pas de marquer, dribbler ou contrer selon les sacro-saintes lois du sport. Dans Skate Ball, il est conseillé de sauter à pieds joints sur son adversaire, le cogner ou l'envoyer valser dans des trous, ou plus simplement sur des grosses boules, causant sa mort instantanée. Evidemment, chaque fois qu'un adversaire trouve la mort dans d'atroces convulsions, la foule en redemande, applaudit de plus belle. Ceux qui auront vu le superbe film *Rollerball* (ou ses nombreux succédanés latins) apprécieront.

L'ANIMATION : WALT DISNEY, PEUT-ETRE ?

Oui, je sais, après cette avalanche de compliments, vous vous dites : il nous prend pour des caves, ou quoi, qu'est-ce qu'il va nous sortir maintenant ? Walt Disney, pour l'animation et Dire Straits, pour la musique ?
Bon, d'abord, la musique, dans Skate Ball, je la cherche encore. Le mieux c'est de s'la faire dans la tête, on a en plus les applaus pour faire plus live. Les programmeurs auraient quand même pu prévoir quelques bruitages, surtout que les glissades et les chutes sur glace font très vraies. Par contre, côté animation, toute l'équipe du magazine est restée pantois devant un travail d'une telle qualité. Comme je vous le disais, c'est surtout le scrolling horizontal qui impressionne, ainsi que le mouvement des joueurs, tout en souplesse, avec une belle liberté d'action.

LES POSSIBILITES : INVITEZ VOS AMIS

J'ai omis de vous donner une indication primordiale : votre équipe est composée de trois joueurs, le deuxième remplaçant le premier mort et ce, jusqu'à épuisement des troupes. Ce qui est fabuleux, c'est que vous pouvez, avant de commencer la partie, choisir les trois membres de votre équipe parmi un catalogue de brutes ayant tous des capacités différentes. Je vous conseille, pour commencer, Vassily, qui possède un très bon sens de l'équilibre, Haregany, à la force incroyable (mais aux réactions imprévisibles), et Remistar, diabolique buteur. Choisissez-bien, car votre choix influera sur la nature de votre jeu, comme sur celui de votre adversaire. Un adversaire, d'ailleurs, qui peut aussi bien être l'ordinateur que votre voisin(e) de palier. A deux, c'est encore plus drôle et plus intéressant, bien que le doubleur de joystick soit fortement conseillé, les touches du clavier n'étant pas redéfinissables !

LE FINAL : LES BUGS ?

Résumons. Pour : les graphismes, l'animation, les couleurs, le rendu des déplacements, l'ergonomie, et tout le plaisir qu'on a pu avoir (ou que l'on aura encore) en se disputant des matches de Skate Ball.
Contre : la musique (quelle musique?),les effets spéciaux sonores (lesquels ?), le scénario. Bref, du détail, de l'enrobage de soft. C'est vrai, mais j'aime bien une bonne histoire pour me mettre dans l'ambiance avant le jeu.
En bref : la classe, rien à dire de plus.
Mauvaises langues : d'aucuns, cherchant la petite bête, m'ont parlé de la présence de bugs hantant ce soft (ballon bloqué quelques secondes en corner, ou broutilles du genre). Que les plus tatillons (mais alors vraiment les plus tatillons) se méfient donc.

Matt MURDOCK

SKATE BALL de UBI SOFT
Prix : n. c.

Graphisme :	95 %
Son :	60 %
Animation :	95 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	90 %
Scénario :	55 %
Ergonomie :	95 %
Notice :	—
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	90 %




LE MAITRE ABSOLU
PARTEZ EN MISSION DANS L'ESPACE
POUR RETROUVER LE MAITRE ABSOLU...
UNE HISTOIRE HORS DU TEMPS, PLEINE
D'AVENTURES EXTRAORDINAIRES.
Bientôt disponible sur Amstrad disquette.
Photos d'écran sur Amstrad
édité par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48.98.99.00
Disponible dans les fnac et dans les meilleurs points de vente

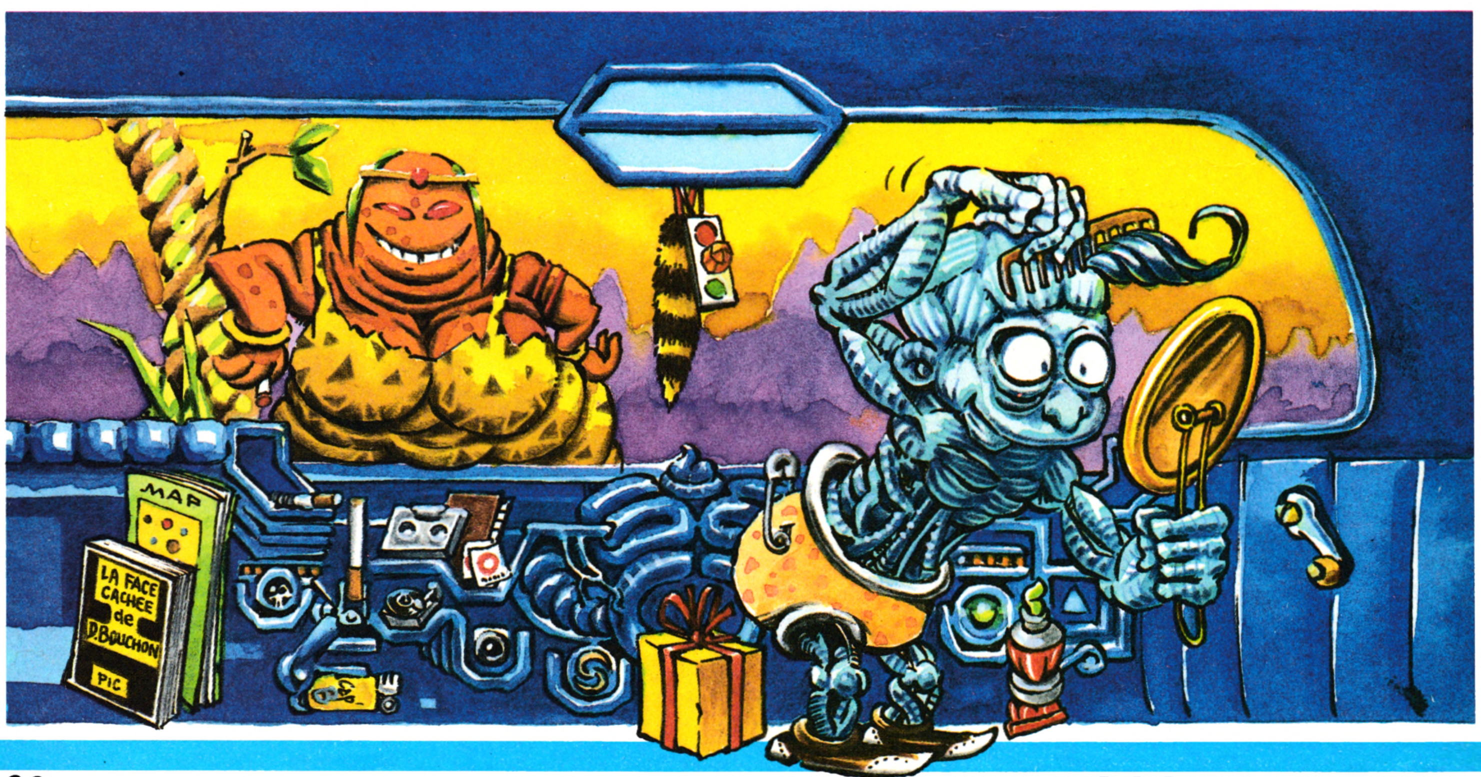
LE VRAI VISAGE DE CAPTAIN BLOOD

L'Arche du Captain Blood d'Exxos est un jeu original, rempli d'idées neuves qui amènent une nouvelle façon de jouer sur son CPC. Dès sa sortie, Blood a connu un franc succès populaire, grâce à son excellente réalisation due à Yves Lamoureux (l'auteur du fantastique scrolling horizontal de Prohibition). Depuis, Blood collectionne les prix : Tilt d'or, A 100 % et récemment le grand prix qui consacre le meilleur jeu du monde (à l'exception de la Grande-Bretagne), récompense décernée par la presse anglaise...

Le seul défaut de Blood, c'est la difficulté qu'éprouve le joueur à entrer dans l'univers mystico-fantastique conçu par ses deux auteurs : Philippe Ulrich et Didier Bouchon. Voilà pourquoi nous avons décidé de réaliser ce petit dossier.
Dans les pages qui suivent, vous allez découvrir le plan de toutes les planètes habitées, ainsi que les fiches signalétiques de tous les personnages qui constituent l'univers vivant de Blood.
Sur le plan, sont indiqués le nom des planètes et des individus qui s'y trouvent. Les flèches qui relient les planètes entre elles vous donnent les connaissances théoriques des personnages. Par exemple, la flèche qui relie la planète du Croolis Ulves **Mort génétique** à celle de **Maxon** veut dire que **Mort génétique** connaît les coordonnées de la planète où se trouve Maxon.
Afin que vous puissiez vous repérer plus facilement sur le plan, toutes les planètes qui hébergent des personnages d'une même race sont de la même couleur. Les fiches signalétiques vous donnent le nombre et les noms de tous les individus. Nous avons également inscrit les caractéristiques de chaque race pour que vous puissiez savoir comment dialoguer avec elles.

LES DIALOGUES

L'Arche du Captain Blood est une quête dans laquelle le héros, au fil de ses rencontres, devra poser les bonnes questions pour atteindre son but. Les dialogues se font grâce à des icônes qui correspondent à des mots, un peu comme des hiéroglyphes. Cette façon de communiquer est d'ailleurs un des aspects les plus originaux du jeu. Certains joueurs pourront être quelque peu bloqués par ce système, ne sachant pas quel type de discours tenir face à un personnage donné.
La règle générale est la suivante. Essayez d'adopter la manière de parler de votre interlocuteur. Repérer les mots qu'il répète le plus souvent et construisez vos phrases de la même façon que lui. Grâce au plan, vous êtes en mesure de savoir quels renseignements il est susceptible de vous donner. Interrogez-le sans relâche et n'hésitez pas à poser plusieurs fois la même question. Menacez-le au besoin s'il fait partie d'une race de guerriers ou bien donnez-lui le code AMI AMI s'il s'agit d'un personnage pacifique. Allez à l'essentiel et ne vous embarrassez pas de phrases à rallonges.
Une fois que vous avez obtenu tous les renseignements que vous désiriez, ne détruisez pas la planète où se trouve votre informateur, sauf si c'est absolument nécessaire pour poursuivre votre quête. Voilà, nous espérons qu'avec ces quelques indications vous parviendrez à mieux comprendre l'univers de Captain Blood. Si vous souhaitez que nous publiions d'autres dossiers de ce genre, écrivez-nous, en précisant le nom des jeux que vous voudriez voir traités. ATA ATA HOGLO ULU ULU et qu'Exxos soit avec vous.




...HUM!
LES 49 PLANETES HABIT
TORKA CORPO
NUMÉRO 5
VERS TRAUMA (IMPOSSIBLE) et ROBHEAD 1
FEMELLE 021
NUMÉRO 4
NUMÉRO 1
YOKO BOW BOW
BEAU INCONNU ROSKO 2
MORLOCK ROSKO 1
KINGPACK 4
TROMPS
TROMPS
TORKA ESPRIT
KINGPACK 3
TROMPS
KINGPACK 1
CERVEAU 4
TROMPS
TORKA
NUMÉRO 2
KINGPACK 2
TUBULAR BRAINER
YUKAS
ISWALS
CROOLIS
ONDOYANTES BELLES
TROMPS
BUGGOLS


TEES DE CAPTAIN BLOOD
MÂLE GUERRIER GRAND PEUR
MAXON R.V. 67
MORT GÉNÉTIQUE PIÈGE 14
PAPA INCONNU ESPRIT 137
PAUVRE GÉNÉTIQUE PIÈGE 1
GRAND PRIME REPRODUCTION 14
BONJOUR PRISON MÉCHANT PIÈGE
BEAU BÊTISE PIÈGE 2
MÉCHANT FOU TUER TOI
MISSILES COURAGEUX REPRODUCTION 18
145 ROBHEAD 1
INSULTE 4 INSULTE 80
CERVEAU RADIOACTIVITÉ 256
KRISTO 15
267 ROBHEAD 2
DONNE N°4
BEAU ESPRIT 128
KRISTO 7
GRAND DETRUIRE GRAND PIÈGE
BEAU AMI PETIT MAISON
KRISTO 34
389 ROBHEAD 3
DONNE TOUS LES ISWALS
KRISTO 8
DONNE LE N°1 ET N°4
PETIT AMI IDÉE 962
NUMÉRO 3
403 ROBHEAD 4
TRAUMA (BELLE)
TRAUMA IMPOSSIBLE
NON-NON IDÉE 349
MIGRAX
ANTENNAS
SINOX
CROOLIS VAREUX
TRICEPHALS
ROBHEADS
CPC
PIC

LE WHO'S WHO DE CAPTAIN BLOOD

Avant de donner la fiche signalétique de tous les personnages que vous pourrez retrouver dans l'univers de Blood, voici rapidement tout ce qu'il est essentiel de savoir pour s'en servir correctement. Nous avons classé les individus par race, car tous les individus d'une même race réagissent, à peu de choses près, de la même manière. Le premier personnage que vous rencontrez au début de chaque partie est tiré au sort parmi les quatre races suivantes : **Croolis Ulves, Migrax, Buggols ou Iswals**. Certaines de ces races sont sensibles au code AMI AMI que vous devrez découvrir puis apprendre par cœur en questionnant **Yoko**, le petit **Iswals**. Ce code est un poème galactique qui sert de mot de passe entre races pacifiques et amies. Récitez-le au bon moment et vous obtiendrez des renseignements intéressants. Enfin, il ne faut pas hésiter à aller voir certains personnages plusieurs fois (**Maxon**, les deux **Sinox**, les **Robheads** et **Mort génétique,** un des quatre **Croolis Ulves**), car ils ne vous disent pas du premier coup tout ce qu'ils savent...

LES CROOLIS ULVES

NOMBRE : 4
NOMS : **Mort génétique**, **Grand Détruire**, **Bonjour Prison**, **Insulte 4**
CARACTERISTIQUES : Ce sont des guerriers ne pensant qu'à se battre. Ils sont grossiers, machos et pas très malins. Leurs ennemis héréditaires sont les **Croolis Vareux**. Ils n'aiment pas le code AMI AMI, ni les **Iswals**, à l'exception de **Maxon**, le père de **Yoko**, dont **Mort génétique** pourra vous donner les coordonnées.
A SAVOIR : **Grand Détruire** est en fait un espion à la solde des **Croolis Vareux.**



LES BUGGOLS

NOMBRE : 3
NOMS : **Papa inconnu**, **Morlock**, **Beau Inconnu**



CARACTERISTIQUES : Ce sont les ennemis jurés des **Yukas**. Ils aiment le code AMI AMI, les femelles et la reproduction en général.
A FAIRE : Voter pour **Morlock**, tuer les **Yukas**. Si on dit "planète Blood" à **Beau Inconnu**, il vous donnera les coordonnées du deuxième **Numéro**.

LES MIGRAX

NOMBRE : 2
NOMS : **Grand Prime**, **Missiles courageux**
CARACTERISTIQUES : N'aiment aucune race, détestent en particulier les **Robheads**. Essentiellement motivés par l'argent, ils aiment aussi voyager et être téléportés.
A FAIRE : Téléporter **Grand Prime** sur une planète inconnue pour qu'il donne les coordonnées de son copain **Missiles courageux**.



LES ISWALS

NOMBRE : 4
NOMS : **Yoko**, **Non Non**, **Petit Ami**, **Maxon**
CARACTERISTIQUES : **Yoko** est le fils de **Maxon**, il est perdu dans la galaxie et recherche son père. Il adore être téléporté, car c'est pour lui la seule façon de se déplacer. Il est gentil, joueur, rieur, courageux et aime le code AMI AMI. Il veut aider **Blood.** Après avoir été téléporté, **Yoko** meurt. En fait, il ne meurt pas, mais pour se cacher d'un **Numéro** qui le cherche, il change de nom et s'appelle **Non Non**. **Maxon** est un savant généticien ami de **Mort génétique**. Il a été fait prisonnier par un **Numéro** puis relâché. Il croit que son fils a été réellement tué.
A FAIRE: Demander à **Yoko** le code AMI AMI. Ne pas hésiter à aller voir plusieurs fois **Maxon**.



LES CROOLIS VAREUX

NOMBRE : 4
NOMS : **Beau Bêtise**, **Mâle guerrier**, **Méchant fou**, **Pauvre génétique**
CARACTERISTIQUES : Ils sont aussi machos, vulgaires et bagarreurs que les **Croolis Ulves** qu'ils détestent.
A FAIRE : Vous avez deux possibilités, soit les détruire ainsi que l'espion **Grand Détruire**, soit tuer tous les **Croolis Ulves** sauf **Grand Détruire**.



LE TRICEPHAL

NOMBRE : 1
NOM : **Beau Ami**
CARACTERISTIQUES : Ami des **Iswals** et des **Sinox**, il aime le code AMI AMI. Il n'est pas très fûté et répète trois fois la même chose puisqu'il a trois têtes.



LES TUBULAR BRAINERS

NOMBRE : 2
CARACTERISTIQUES : Aiment le code AMI AMI.
A FAIRE : Se rendre au rendez-vous à l'heure 125. Répondre "code" quand ils vous demandent le code.
A SAVOIR : Les **Tubular Brainers** sont des amis du **Tricéphal**.



STUDIO 100

Une chaine ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un.

3790 F TTC

Une chaîne plus un studio d'enregistrement.
Ce véritable studio d'enregistrement à domicile, issu d'un concept inédit comprend :

- une platine tourne-disques 33/45 tours,
- une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie,
- un tuner PO/GO/FM stéréo,
- un amplificateur 2 × 20 watts avec systèmes de fading et de "public address",
- un égaliseur graphique à 5 bandes,
- deux enceintes acoustiques à deux voies.

Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration.
Chanteurs et groupes, à vous de jouer !



La Qualité. L'innovation en plus.

* (Prix public généralement constaté)

%15

Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD

Nom

Adresse

Code Postal | | | | | Ville Tél.

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
BP 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs : 46.26.08.83.
Tapez 3615 Code AMSTRAD.


On reconnaitra les FORTS des FAIBLES
INFERNAL CHALLENGE
RUN THE GAUNTLET
ocean
"Quel jeu fantastique!...toute l'action et l'excitation. C'est un jeu excellent, alors foncez et participez à la course infernale, maintenant!"
"Mise à part l'excellence technique, le choix très vaste de parties jouables font de la Course Infernale un des meilleurs jeux multi-épreuves..." CRASH.
AMSTRAD
ATARI
AMIGA
JETSKIS
HOVERS
SPEEDBOATS
METEORS
BUGGYS
Inflatables
SUPERCATS
QUADS
THE HILL
9 ÉPREUVES EXPLOSIVES!
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

LES SINOX

NOMBRE :2

NOMS : **Beau Esprit**, **Cerveau Radioactive**

CARACTERISTIQUES : Les **Sinox** sont la plaque tournante, la pierre angulaire de la réussite de **Blood** puisqu'ils peuvent vous donner les coordonnées des quatre premiers **Numéros**. Ils sont très intelligents. Ce sont des techniciens et ils peuvent aller réparer les têtes des **Robheads**. Lorsque vous les rencontrez et qu'ils vous demandent le code, il faut répondre : "impossible pas Sinox".

A FAIRE : Téléporter tous les **Antennas**, demander aux **Robheads** les noms de leurs planètes ainsi que les coordonnées des **Iswals**. Ne pas hésiter à aller voir plusieurs fois **Cerveau Radioactive**. Téléporter **Beau Esprit** n'importe où et faire ce qu'il vous dira.



LES ROBHEADS

NOMBRE : 4

CARACTERISTIQUES : Si les premiers dialogues avec eux sont incompréhensibles, il faut aller chez le **Sinox Cerveau Radioactive** pour lui donner les noms des planètes **Robheads** soit 145, 267, 389 (ou 387 dans la nouvelle version), 403. **Radioactive** ira alors les réparer.

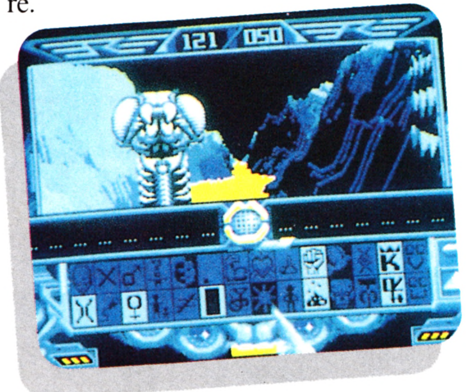
A FAIRE : Quand les têtes de **Robheads** sont en état de marche, ils vous donnent les coordonnées des trois premiers **Numéros**, à condition d'avoir tué **Maxon**, les **Croolis Ulves**, **Vareux** et les **Migrax**, d'avoir téléporté **Beau Esprit**, de l'avoir tué ainsi que **Cerveau Radioactive** et d'être à plus de quatre heures de jeu...



LE YUKAS

NOMBRE : 1

CARACTERISTIQUES : Ennemi juré des **Buggols**, il règne de façon illégitime sur la planète Rosko 1 (appartenant en fait à **Morlock** le **Buggols**). Il vous demandera de voter pour lui, mais je vous conseille de ne pas le faire.



LES ANTENNAS

NOMBRE : 4

CARACTERISTIQUES : Elles sont très bêtes, mais elles aiment être téléportées.

A FAIRE : Leur demander les coordonnées des **Robheads**, puis les téléporter n'importe où, comme vous l'aura demandé le **Sinox Beau Esprit**.



LES KINGPACK

NOMBRE : 4

CARACTERISTIQUES : Ils sont amis avec les **Tubular Brainers**, ils sont fous de course et passent leur temps à donner des rendez-vous de planète en planète. Amusant mais sans intérêt.



LES TROMPS

NOMBRE : 4

CARACTERISTIQUES : Obsédés par la reproduction, ils ne mènent à rien.



L'ONDOYANTE MOCHE

NOMBRE : 1

NOM : **Trauma**

CARACTERISTIQUES : Injurieuse, laide et repoussante (c'est pour ça q'on a pas mis sa photo !) et jalouse. Elle apparaît très belle à **Blood** pour essayer de l'accaparer et de l'éloigner de **Torka** l'**Ondoyante**.

LES ONDOYANTES

NOMBRE : 4

NOM : **Torka**

CARACTERISTIQUES : En fait, il n'existe qu'une seule ondoyante, mais vous pouvez trouver son esprit qui apparaît sur plusieurs planètes. **Torka** appelle **Blood** à son secours car elle est traquée par les **Numéros** qui veulent se reproduire avec elle. Elle est amie avec les **Tubular Brainers** et amoureuse de **Blood**. Attention, ne confondez pas **Torka** et l'**Ondoyante Moche Trauma**...



LES NUMEROS

NOMBRE : 5

CARACTERISTIQUES : Une fois découverts, les **Numéros** réagissent de façon différente. Le premier ment et invente des coordonnées de planètes. Le deuxième essaie d'apitoyer **Blood** en l'appelant papa. Le troisième propose un marché pour sauver sa peau. Le quatrième devient bête sous l'effet de la peur.

Le **Numéro 5** habite sur une planète d'un autre **Numéro**, mais vous ne le verrez pas la première fois. C'est le **Numéro 5** qui divulgue la fin du jeu.

A FAIRE : Faire parler les **Numéros** à tout prix et les détruire sans pitié pour que **Blood** puisse vivre...

ATA ATA HOGLO ULU ULU !




OMEYAD
Une ville arabe en l'an 900.
Une ambiance exotique, magique.
Des intrigues entre voleurs et assassins...
Vous avez une dangereuse occasion de changer votre condition de modeste petit voleur.
Mais l'attrait du pouvoir est si grand...
Photos d'écran sur Amstrad
EP 89
Distribué par
UBI Soft
1, Voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00
Disponible dans les meilleurs points de vente
sur Amstrad CPC Disquette.

LE TOP MAG

Voici venir le mois de mai, le joli mois de mai, avec ses jours fériés et son soleil printanier. Pour les jours fériés, on est sûr qu'ils seront là, pour le soleil, c'est moins sûr mais je ne suis pas monsieur Météo, alors reportez-vous à votre quotidien habituel pour de plus amples informations.

Je ne vais pas vous faire languir plus longtemps, les deux gagnants de ce mois sont Anonyme Hérault, qui pourrait quand même mettre son prénom et qui habite Fontenay-sous-Bois et Vincent Simon ou inversement qui habite Heyrieux. Ne vous inquiétez pas si le ciel ne nous tombe pas sur la tête, il y aura encore deux abonnements gratuits à gagner.

Ce mois-ci, c'est la stabilité dans le Top Mag, heureusement un certain soft en a profité pour se casser la gueule. Ça met un peu d'animation. Malheureusement, il s'agit d'un de mes préférés, Pirates. A mon avis, il a dû se prendre un boulet mal placé, direct dans la soute à munitions. Avec quelques planches de secours, il devrait refaire surface le mois prochain. Sinon, l'éternelle bande des quatre tient toujours le haut du pavé. Et que je te repasse devant et que tu me repasses derrière. Il serait peut-être temps d'apporter un peu de sang neuf au moulin avant qu'il ne rouille. Mais avec les jeux qui sont arrivés le mois dernier et ceux qui arrivent ce mois-ci, on aura sûrement du changement. Je ne serais pas surpris de voir arriver Crazy Cars II et Barbarian II rapidement. Alors que ces softs n'étaient pas encore sortis, il y avait des lecteurs qui votaient pour eux. Je vous en prie, un peu de sérieux, il existe déjà suffisamment de softs sur le marché pour que vous ne votiez pas pour des softs qui n'existent pas encore. Je vous souhaite un bon mois et surtout ne laissez pas les autres faire le classement à votre place. Alors tous à vos plumes et à vos cartes postales !

1	GRYZOR	- Océan	(+1)
2	BARBARIAN	- Palace Software	(+2)
3	OERATION WOLF	- Océan	(=)
4	TARGET RENEGADE	- Imagine	(-3)
5	ARKANOID	- Imagine	(+13)
6	TITAN	- Titus	(+1)
7	RENEGADE	- Imagine	(+3)
8	KARNOV	- Data East	(+4)
	PLATOON	- Océan	(+4)
10	ROBOCOP	- Océan	(+2)
11	CAPTAIN BLOOD	- Ere Informatique	(+4)
12	STREET FIGHTER	- Go	(+7)
13	ARKANOID II	- Imagine	(-7)
	DRAGON NINJA	- Imagine	(-6)
15	THUNDERBLADE	- US Gold	(*)
	GUNSHIP	- Microprose	(*)
	R-TYPE	- Activision	(N)
18	PIRATES	- Microprose	(-13)
19	RAMBO III	- Océan	(N)
20	WEC LE MANS	- Imagine	(N)

TOP MUSIQUE

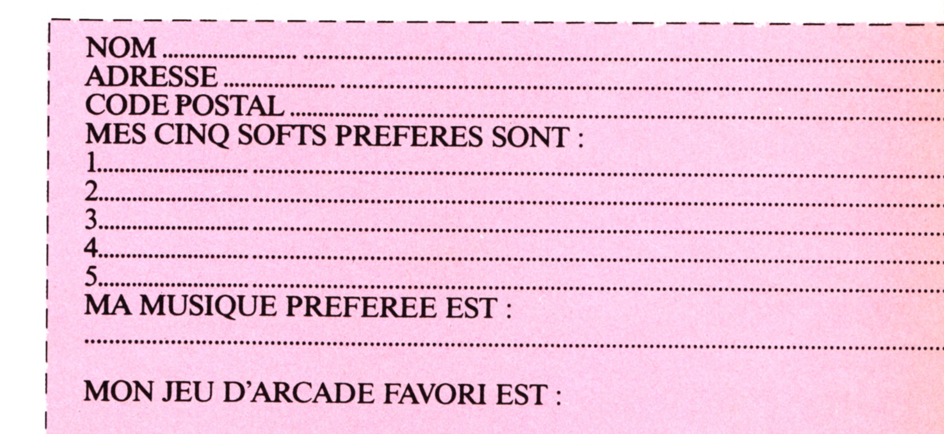
1 BARBARIAN
2 AIRWOLF
3 GRYZOR
4 ROBOCOP
5 RENEGADE

TOP ARCADE

1 OPERATION WOLF
2 DOUBLE DRAGON
3 SHINOBI
4 AFTER BURNER
5 R-TYPE

(N) : Première apparition (*) : Réapparition

Découpez le bulletin et collez-le sur une carte postale ou recopiez-le sur une carte postale si vous ne supportez pas d'abîmer votre magazine préféré et envoyez le tout au Top Mag,
Amstrad Cent Pour Cent, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly.

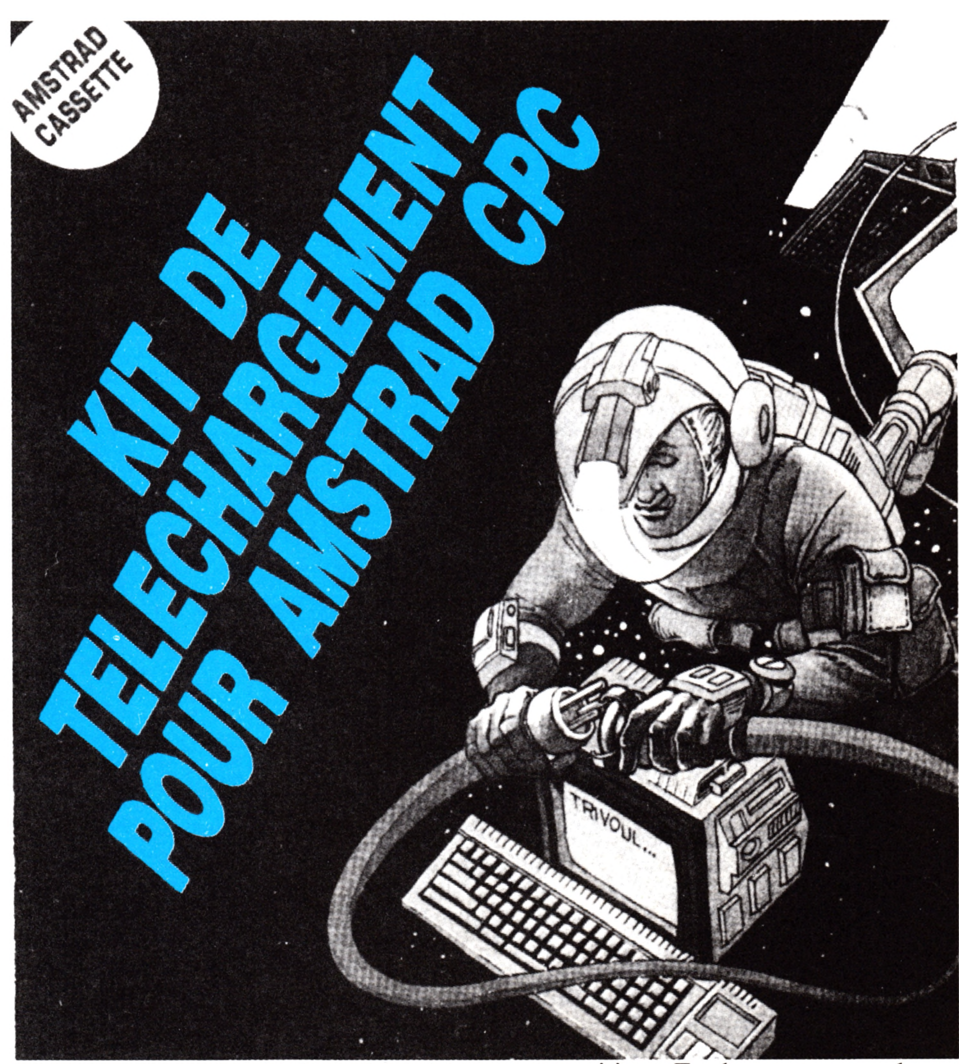

NOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL ....
MES CINQ SOFTS PREFERES SONT :
1..........
2..........
3..........
4..........
5..........
MA MUSIQUE PREFEREE EST :
....
MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :

ARRETE TON AMCH

Amcharge, le serveur Minitel entièrement consacré au téléchargement sur Amstrad, continue fièrement sur sa lancée. De plus en plus d'appels pour ce service, qui marche très bien, merci pour lui. Continuez.

C'est embêtant à la fin, il faut chaque mois rappeler aux petits nouveaux de quelle manière on procède pour télécharger. M'enfin, je conçois aisément la déception du type qui débarque sur Amcharge et qui se retrouve complètement paumé. C'est pourtant pas compliqué, d'autant plus qu'une aide est pour ainsi dire disponible en permanence grâce à la touche Guide.

Je rappelle quand même que la première chose à faire est de se procurer le kit de téléchargement, ou de le gagner dans l'un des fabuleux concours d'*Amstrad Cent Pour Cent*, c'est pas ce qui manque. Ce kit contient un logiciel qui va vous permettre de télécharger, et un câble qui relie la prise péri-informatique du Minitel à la prise joystick du CPC. On compose ensuite sur son téléphone le 36-15, on attend d'entendre la porteuse, on appuie sur Connexion/Fin, on entre le code AMCHARGE, et la magie peut commencer.



A partir de là, il faut faire un choix : soit on loue un soft, soit on l'achète. Dans le premier cas, il est perdu dès l'extinction du CPC, et dans le second, il est sauvegardé sur disque ou cassette. Ce qui amène une remarque concernant les logiciels en vente : nombre d'entre vous se sont plaints que leurs jeux téléchargés ne marchaient pas, quel que soit le fichier lancé. C'est normal, il faut obligatoirement passer par le logiciel Amcharge, option "2 - Utiliser un logiciel" du menu, pour exécuter un jeu téléchargé. Cela pour éviter que ceux qui n'ont pas acheté le kit de téléchargement puissent s'amuser avec ces jeux. Enfin, le prix du téléchargement est égal au temps passé sur le serveur, ni plus ni moins. Comptez donc, en moyenne, de 10 à 15 francs par jeu.

HIT PAS RADE

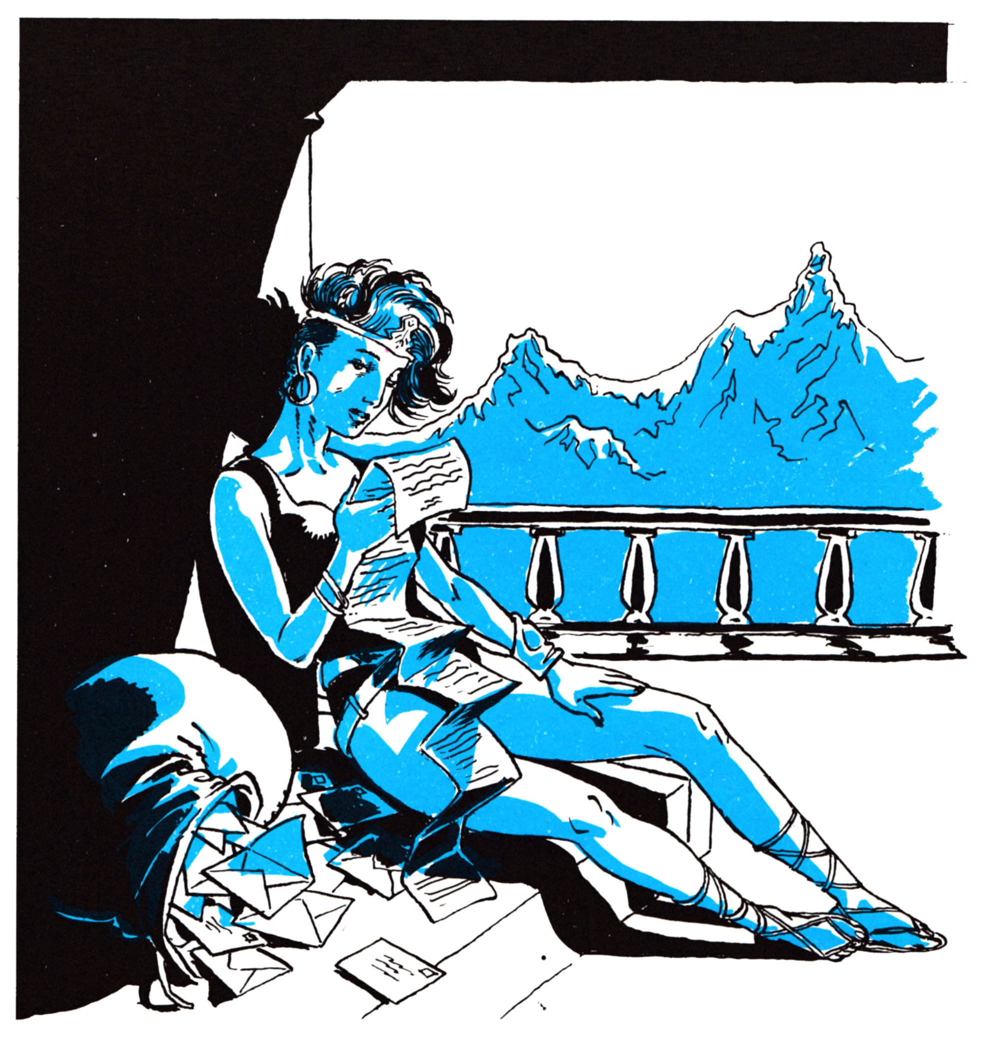
Sur Amcharge comme sur NRJ, on s'amuse à faire des hit-parades, afin de donner une idée des jeux qui se vendent ou se louent le plus. Ce qui ne veut pas dire que ce sont là tous d'excellents jeux, loin s'en faut, comme nous l'allons voir plus loin.
Voici donc pour commencer et dans l'ordre décroissant, le hit-parade des jeux en vente. En dixième position, nous trouvons Ace of Aces, qui revient doucement mais sûrement, précédé de Airwolf II, Barbarian (qui passe ce mois-ci en vente), Marble Madness (premier le mois dernier, ça n'aura pas duré), Arkanoïd, Elektra Glide et Formula One Simulator. Le peloton de tête est formé de A.C.E. en troisième position, Exolon en seconde, et Astérix en première place, présent dans le hit depuis maintenant vingt-cinq semaines.
Le hit des télé-locations maintenant, également par ordre décroissant. A la dixième place, nous trouvons Captain America dont c'est l'entrée dans le hit, Deflektor (idem), BraveStarr (itou), Basil the Detective, Mickey Mouse (encore un nouveau), MatchDay II (un de plus) et Scalextric. Pas mal de changements donc de la quatrième à la dixième place, mais les trois premiers sont toujours les mêmes : Cybernoïd troisième, Crazy Cars second et Arkanoïd II en tête. On se demande quel jeu pourra bien les détrôner.

LE TELE-JEU DU MOIS : SHORT CIRCUIT

La sortie de Johnny 5 sur le grand

ARGE, BEN HUR !

écran m'a paru une occasion inespérée pour vous parler de ce jeu. Il est sorti, voilà maintenant presque plus de deux ans, chez Océan, qui était à l'époque champion, toutes catégories confondues, des adaptations de tout poil : Street Hawk, plus connu chez nous sous le nom de Tonnerre mécanique, Knight Raider, alias K 2000 n'en sont que deux exemples parmi beaucoup. La politique d'Océan était alors claire : puisque les films ou séries télévisées sont appréciées, pourquoi ne pas en faire des softs, ça se vendra comme des petits pains. Raisonnement par ailleurs entièrement juste, malgré la qualité parfois contestable des dits jeux.
Short Circuit avait un peu échappé à cette règle. Reprenant mot pour mot le scénario du film, il était assez intéressant à jouer, possédait des graphismes assez sympathiques ainsi qu'une animation plutôt réussie. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit et que je ne dirai pas, même sous la torture. Short Circuit n'avait rien d'un hit, simplement il se démarquait des autres jeux Océan de l'époque.



Or donc, le scénario. Comme je crois vous l'avoir déjà dit quelques lignes plus haut, c'est le même que celui du film du même nom : Numéro 5, un robot de la classe SAINT (TNSAI en français, soit Transport nucléaire, stratégique artificiellement Intelligent"), construit par la société Nova Robotics, se prend soudainement, dans le circuit, une super décharge électrique, à l'issue de laquelle il acquerra une autonomie de mouvement doublée d'un phénomène jamais vu en matière de robots : la conscience. En clair, "Numéro 5 est vivant !" comme disait alors le slogan du film.

Z'imaginez donc la panique et les convoitises qui en découlent : le concepteur de la série SAINT veut le retrouver et le démonter pour comprendre ce qui s'est passé, le président de Nova Robotics doit absolument le détruire s'il veut conserver son poste, et l'armée est chargée de le désactiver avant que les civils n'en pâtissent, quitte à le détruire si besoin est.
C'est ici que le jeu commence. Vous incarnez donc Numéro 5 et devez, dans un premier temps, vous échapper de Nova Robotics avant que la garde ne remarque votre absence du hangar. Pour un robot aussi perfectionné que vous, ça ne devrait, a priori, poser aucun problème... A priori uniquement, parce qu'en plus, il vous faut retrouver dans le complexe, le matériel et les logiciels nécessaires à la mise en route de votre rayon laser intégré, ainsi qu'un manuel technique qui vous permettra de construire un robot-leurre dans la seconde partie du jeu. Explorez donc tout le complexe (bâtiments, parc, etc.), tout en évitant bien entendu les rondes des gardes.
Dans la seconde partie du jeu, vous vous êtes enfin échappé, mais évidemment, tout le monde vous recherche. A vous donc de trouver un havre de paix, sachant que vos poursuivants sont décidés à ne pas vous faire de cadeaux : Nova a envoyé le reste de la série SAINT à vos trousses, programmés pour vous détruire...

Drôle de jeu, quand même. On aime ou on n'aime pas. Personnellement, Short Circuit m'a bien fait marrer en son temps, à tel point que si Océan nous proposait aujourd'hui ou dans les mois à venir une adaptation de Johnny 5, il faudrait qu'elle soit sacrément bonne pour ne pas trop décevoir...

AmSepth

AMSTRAD CENT POUR CENT VOUS OFFRE 4 SUPERBES JACQUETTES GRATUITES POUR VOUS CONSTITUER UNE LOGITHEQUE ILLUSTREE PAR COUCHO

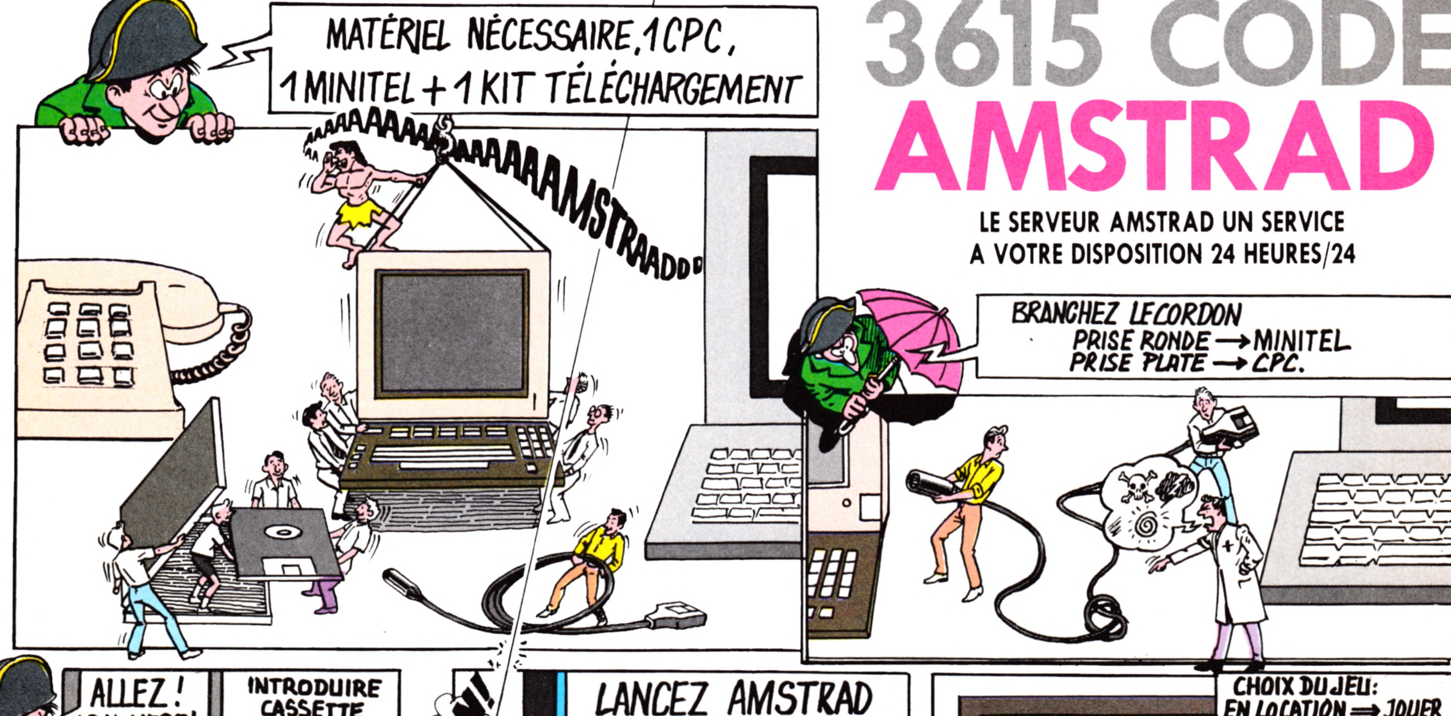






3615 CODE AMSTRAD

LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE
A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24

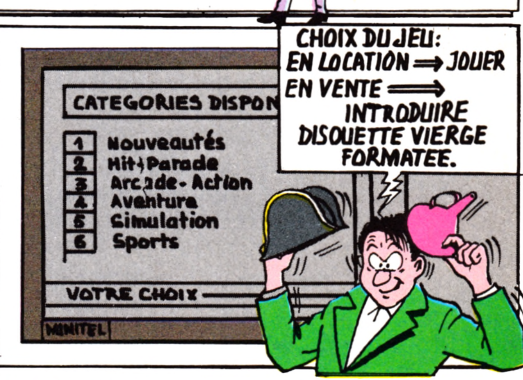


ALLEZ ! DU NERF !

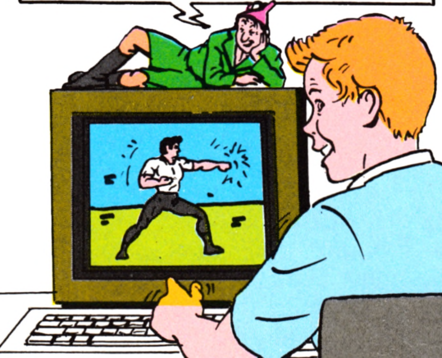
INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT

PAN !





TÉLÉCHARGEMENT



AMSTRAD : à vous de jouer ! Des lots à gagner chaque jour, à chaque nouvelle page de notre serveur, du kit de téléchargement au PC, en passant par des centaines de logiciels. Un QUIZZ, des CHALLENGERS, des NUMEROS GAGNANTS.

AMSTRAD : vous saurez tout ! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPONSES : plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Rubrique FORUM : développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique. Rubrique TRUCS ET ASTUCES : améliorez la convivialité de votre machine.

La question du siècle à nous poser ? La MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens. L'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre d'information AMSTRAD ? Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez vous en contact direct avec eux.

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo, avec leurs spécifications, leurs prix et leurs atouts.

%15

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'AMSTRAD (frais de port et emballage inclus).
AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boite postale 73 - 92310 Sèvres

Nom : ____________ Prénom ____________

Adresse : ____________

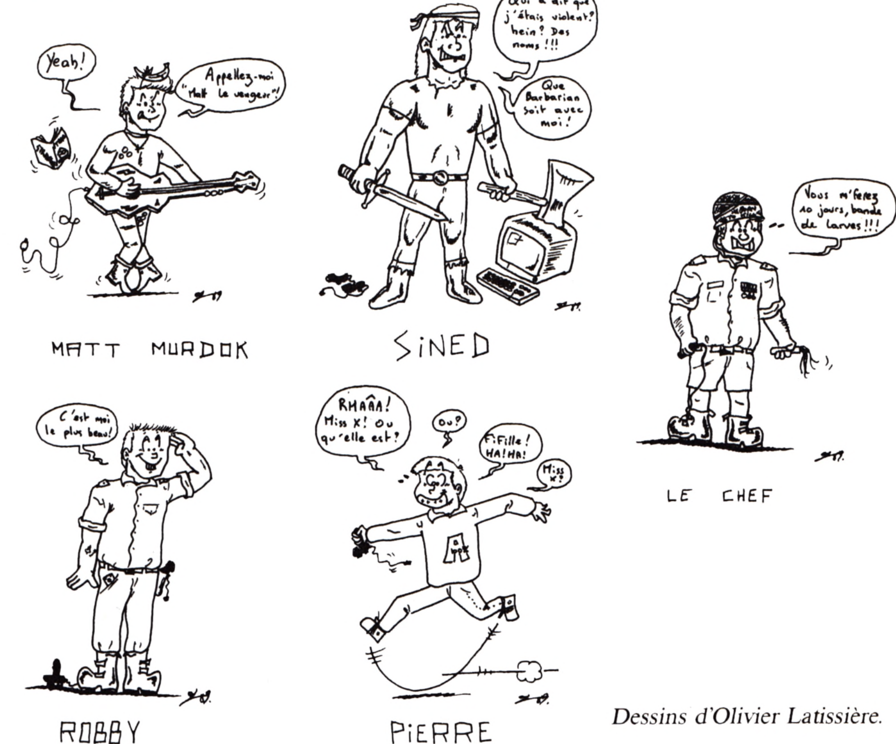
Code postal : ____________ Ville : ____________

Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Alors là, bravo ! Vos lettres sont de mieux en mieux depuis quelques mois. Vos propositions, de plus en plus nombreuses, nous prouvent votre volonté d'améliorer sans cesse notre *Cent Pour Cent.* Ne relâchez pas la pression, tenez bon, toutes les idées ne seront pas retenues, mais nous essaierons de répondre de notre mieux à chacun de vos désirs. Dès le n° 1 de *Cent Pour Cent,* nous avions créé un style et une formule qui vous ont plu. Aujourd'hui, nous sommes prêts à évoluer pour créer un magazine encore plus proche de ses lecteurs...



Dessins d'Olivier Latissière.

Chère Miss X,
J'ai une proposition à te faire : ce serait un récapitulatif des jeux testés dans chaque numéro, en précisant le prix et la disponibilité de chaque jeu. J'aimerais, tout comme Sébastien ou l'Admirator, posséder la photo de l'équipe qui a créé le meilleur magazine CPC (le nôtre). Bisous à toute la rédac.
Renaud de Mont-de-Marsan

Salut Renaud,
Si je te comprends bien, il faudrait que tous les mois nous consacrions une page où nous ferions un récapitulatif de ce que nous aurions déjà écrit tout au long du magazine. Excuse-moi, Renaud, mais ton idée n'est pas terrible, pour deux raisons au moins. D'abord, parce que nous n'avons pas énormement de pages disponibles et, ensuite, parce qu'il serait lassant de retrouver deux fois les mêmes renseignements dans le même numéro. Quant à la photo de la rédaction, c'est toujours non... A ciao.

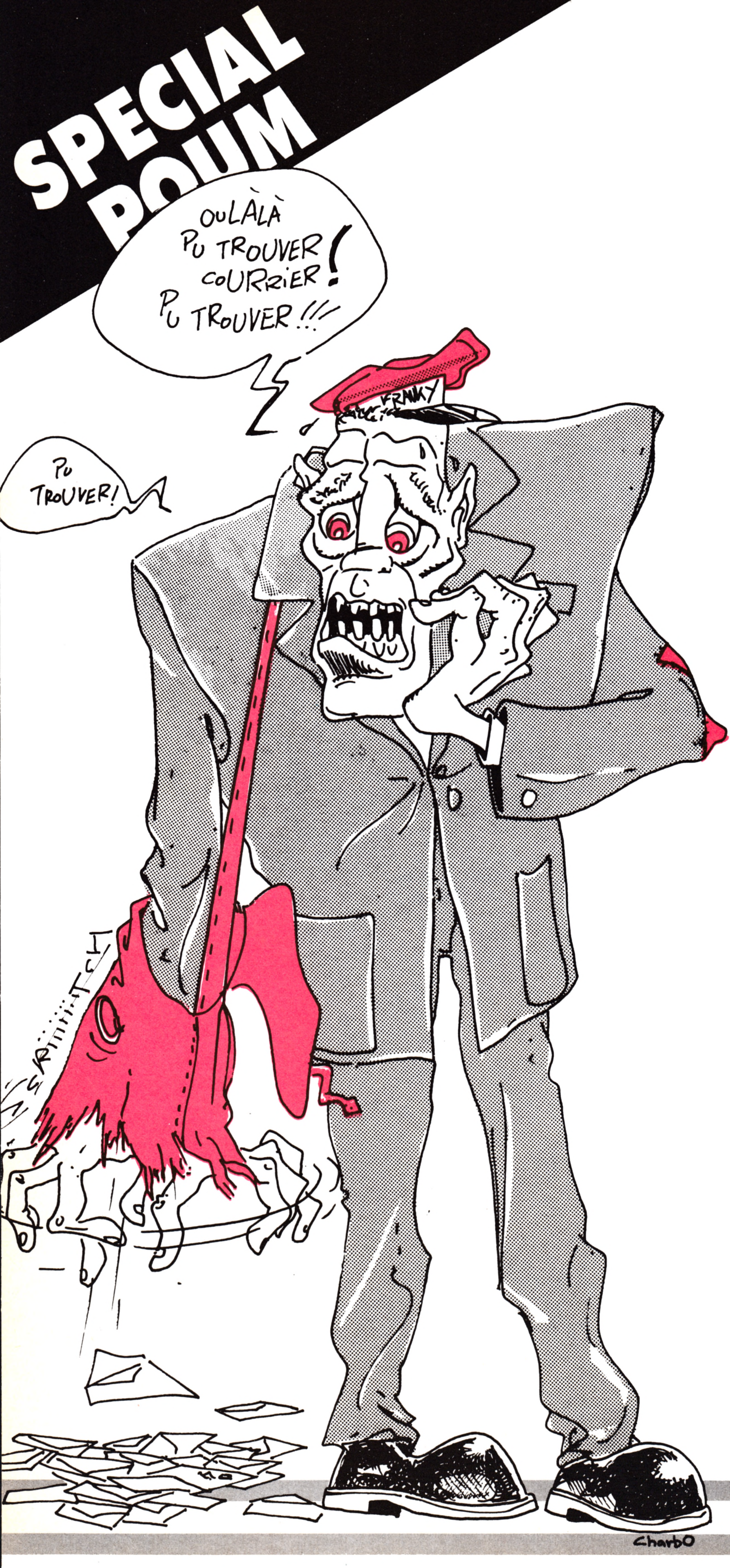
Chère Miss X,
Je t'écris afin de faire profiter tous les fidèles lecteurs de Cent Pour Cent des idées de génie que j'ai eu (applaudissements). Voilà, j'aimerais savoir s'il existe des Amstradiennes ? On n'en entend jamais parler ! D'où l'idée de faire un concours Miss Amstrad. Elles enverraient leur photo que vous publieriez et les lecteurs s'empresseraient d'élire la plus mignonne. Ma deuxième idée n'a rien à voir avec la première. Je m'explique : il y a en chacun de nous des vocations véritables et profondes sommeillant dans nos âmes. Donc, j'en arrive à l'idée suivante : il faudrait créer une rubrique bricolage, par exemple, comment relier des enceintes au CPC, comment faire pour piloter sa télé à partir de son CPC, etc.
J'espère que mes idées vous ont plu et restez les meilleurs !
Marc

Cher Marc,
C'est vrai, si je peux en juger par le courrier, qu'il n'y a pas beaucoup de filles qui utilisent un CPC ou qui lisent *Cent Pour Cent.* Et c'est dommage. Pour ton idée, je crois que la meilleure solution consiste à demander l'avis à celles qui sont concernées. Allez les filles, manifestez-vous, faites-vous connaître et dites-nous ce que vous pensez de l'idée de Marc. Ta deuxième proposition est intéressante. Cependant, nous n'avons pas actuellement le temps de travailler efficacement dessus. Aussi, nous faisons une nouvelle fois appel à vous, envoyez-nous vos bidouilles et, si elles valent le coup, nous les publierons dans *Cent Pour Cent.* A bientôt.

Ave Miss X,
J'ai deux propositions à te faire :
Pourquoi ne pas mettre en vente les anciens numéros d'Amstrad Cent Pour Cent ?
Pourquoi ne pas reprendre la méthode utilisée dans le n° 7 où vous mettiez le logo d'Amstrad Cent Pour Cent aux meilleurs jeux du mois ? Je trouvais cette idée excellente.
Patrickus Fleurdelotus.

Luce Patrickus,
Premièrement, tout le monde peut acheter les anciens numéros de *Cent Pour Cent*, il suffit d'envoyer un chèque de 25 F par numéro désiré à l'ordre de MSE, *Amstrad Cent Pour Cent*, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly, sans oublier de préciser vos noms, adresses et les exemplaires que vous désirez acheter. Deuxièmement, nous avons supprimé le label *Cent Pour Cent* pour le remplacer par les notes que nous avons placées près du titre, afin que vous puissiez d'un seul coup d'œil voir le nom du jeu et la note qu'il a obtenu. Voilà, j'espère que j'ai répondu à tes questions. Bye Bye.
MISS X





FRANK

Ce mois-ci, j'inaugure un nouveau challenge dans le courrier des lecteurs, attention, ça va faire mal dans les chaumières. Lisez attentivement, je suis sûr que ça va vous intéresser.

Mais laissez-moi donc vous raconter ce qui nous est arrivé à Poum et à moi-même une nuit de mars... Nous avions beuvré toute la nuit avec Sined, Clod (celui de *Syntax Error*), Laurent Théron (le graphiste de l'Ile) et tous les autres du Melini Comix Band, et, à l'issue de cette nuit fatigante, je raccompagnai tant bien que mal Poum dans sa banlieue Nord et dans ma Fiesta toute pourrie. Vous vous en doutez, on n'a pas résisté : le CPC fut rapidement allumé, et au bout de quelques heures d'intenses cogitations, le listing présenté quelque part dans ces pages était achevé. Je vous engage à le taper, le lancer, et surtout à essayer de le comprendre.
De ce listing est né une idée toute simple : les "Défis de Frank Einstein". Si vous connaissez une petite bidouille d'enfer, n'importe laquelle, en Basic et/ou en langage machine, envoyez-la-moi SANS AUCUNE EXPLICATION (juste le listing source, quand même). Mon but sera alors de la comprendre et de l'expliquer aux lecteurs. Le premier qui arrivera à me coller gagnera un cadeau surprise. A vos claviers !

Salut à toute l'équipe. Laissez-moi donc vous décrire ce qui m'arrive : j'utilise Dams pour écrire des programmes en langage machine, et je me trouve confronté à un problème bizarre. En effet, le programme suivant

```
LD   DE,(&1587)
CALL    #BC9B
RET
```

m'affiche bien le catalogue de la disquette, malgré l'erreur dans la première ligne (le "&"). Une fois modifié en

```
LD   DEL,(#1587)
CALL    #BC9B
RET
```

il fonctionne parfaitement, mais après exécution avec la commande J, il plan-

te. Du coup, j'en arrive à me demander si c'est bien là la bonne manière de sortir un catalogue en assembleur ?
Guy Rosset, Amphion-les-Bains

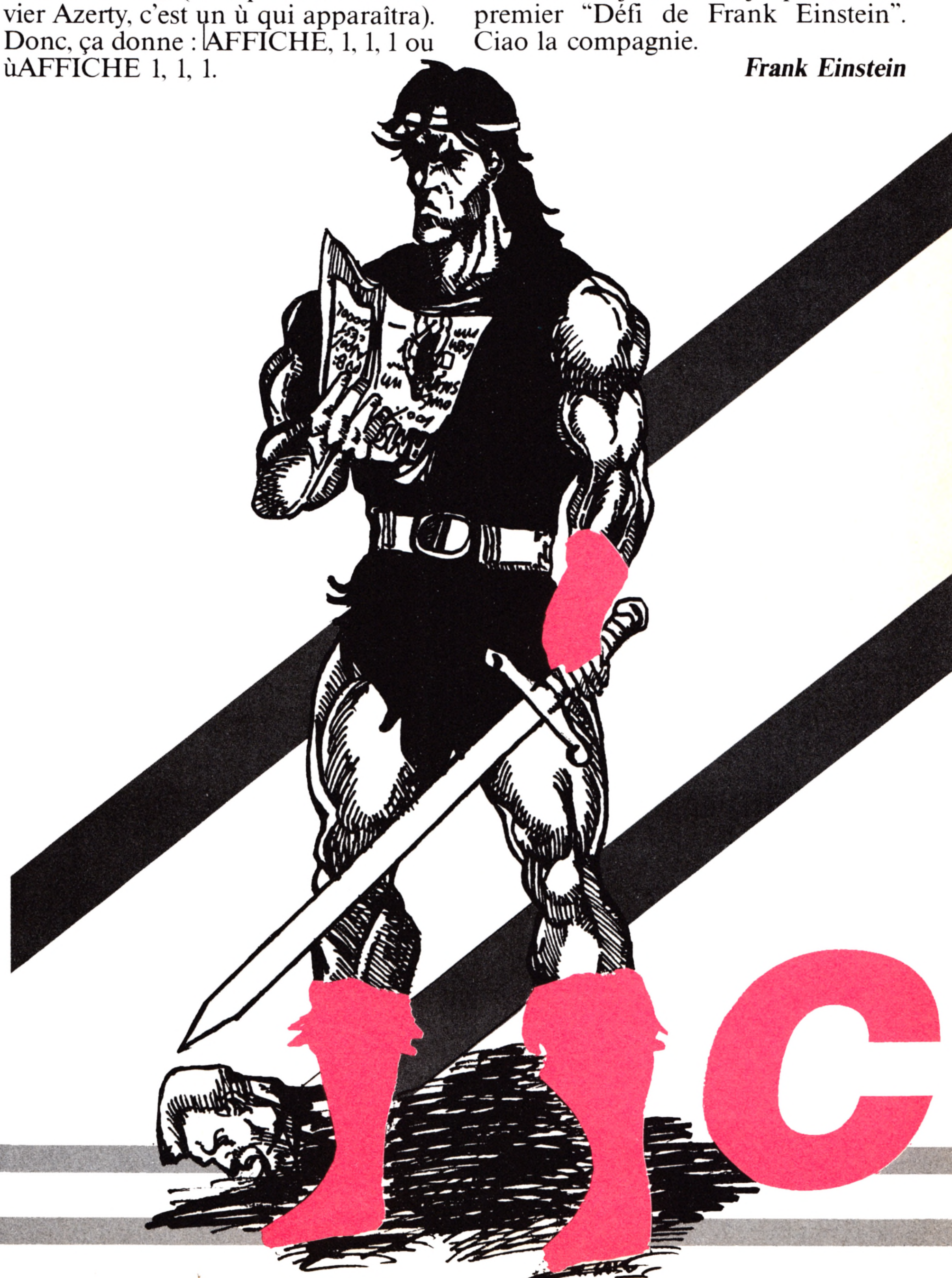
Dans la théorie, ton programme est juste (le second, pas le premier) : le vecteur #BCD7 attend comme paramètre dans DE, l'adresse d'un tampon de deux Ko dans lequel il ira déposer le catalogue lu. Seulement, c'est toi qui merdouilles un peu. J'explique. Ton premier programme, contrairement à ce que tu penses, ne charge pas DE avec le contenu de l'adresse &1587, mais avec le contenu de l'adresse 0. En effet, l'ampersant "&" équivaut pour Dams au AND du Basic. Donc, lors de l'assemblage, Dams transforme l'expression "&1587" en "0 AND 1587" (le 0 vient du fait qu'il n'y a pas de première opérande), soit... 0. Or, à l'adresse 0, se trouvent les deux octets #01 et #89 qui, une fois les poids faible et fort remis dans le bon ordre, donnent l'adresse #8901. Conclusion, LD DE,(&1587) revient à mettre dans DE la valeur #8901, adresse à laquelle le vecteur #BCD7 ira placer le catalogue.
Par contre, dans le second programme, tu charges directement le contenu de l'adresse #1587 dans DE, contenu qui peut-être... n'importe quoi ! Surtout si ton Dams, comme c'est couramment le cas, est chargé en #1000. Le catalogue sera écrit n'importe où dans la mémoire, et apparemment là où il ne faut pas (le fait que le programme plante le prouve).
En conclusion, le remède à cela est assez simple. Si tu désires placer le catalogue à l'adresse #1587, il faut utiliser l'instruction LD DE,#1587 (sans les parenthèses, t'as vu ?).

Cher* Amstrad Cent Pour Cent, *pourriez-vous répondre à mes questions ?
1) Dans le listing "Sprite Editor" du numéro 11, j'ai tapé, après avoir sauvegardé les sprites, et réinitialisé mon CPC, MEMORY 33000 : LOAD "FICHIER.SPR" : LOAD "RSX.BIN" : CALL &9D37. Jusque-là, tout va bien, mais une fois revenu au "Ready", je tape AFFICHE 1, 1, 1 (qui devrait afficher le sprite numéro 1 aux coordonnées 1, 1) et j'obtiens le message "Syntax error" (il n'y a aucune erreur dans le programme !).
2) Comment, avec OCP, visualiser une page écran sans avoir à recharger OCP ? Et comment rendre une page écran créée avec un autre logiciel utilisable sous OCP ?
3) Existe-t-il un éditeur de musique permettant de faire de la House Music ?
Laurent Juy, Châteauneuf-sur-Cher

Cher Laurent Juy. Oui, je peux répondre à tes questions.
1) Le programme RSX.BIN installe dans la mémoire de ton CPC ce que l'on appelle des instructions RSX, qui s'ajoutent provisoirement au Basic (Sined a déjà fait tout un speech là-dessus). Pour pouvoir utiliser ces RSX, il faut faire précéder leur nom de la barre verticale | obtenue en appuyant simultanément sur les touches Shift et @ (si tu possèdes un clavier Azerty, c'est un ù qui apparaîtra). Donc, ça donne : |AFFICHE, 1, 1, 1 ou ùAFFICHE 1, 1, 1.
2) Pour charger une image OCP, il suffit de taper LOAD "NOM.ECR", &C000, à condition que le fichier NOM.SRC fasse bien 17 Ko, c'est-à-dire que l'image ait été sauvegardée en mode non-compacté. Pour rendre utilisable par OCP une image créée avec un autre logiciel, il suffit de la renommer avec l'extension .SCR.
3) N'importe quel utilitaire musical permet de faire de la House, c'est au musicien lui-même de composer sa musique dans ce sens. Cela dit, je te conseille vivement MusicPro, qui est un excellent utilitaire, quoique peut-être un peu difficile si tu n'es pas vraiment musicien.

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. On se retrouve en juin avec, j'espère, votre premier "Défi de Frank Einstein". Ciao la compagnie.

Frank Einstein



POKES AU

Il y a des fois, on se dit qu'on aurait mieux fait de rester couché plutôt que d'aller travailler. Personnellement, je me dis cela tous les jours, et pour être franc, je m'y tiens aussi souvent que je le puis. Hélas, on ne fait pas toujours ce que l'on veut, et l'on ne veut pas toujours ce que l'on fait. Bref, je m'a encore gouru.

Les plus attentifs d'entre vous auront certainement remarqué que, le mois dernier, j'annonçais, avec une certaine mais bien naturelle fierté, toutę une série de pokes plus particulièrement à l'usage des (rares il est vrai) possesseurs de 464 sans DDI, bref, des invétérés de la cassette. Et les plus malins de les chercher partout dans leur *Cent Pour Cent* adoré. Et de ne les point trouver. Et de rager. Et d'avoir raison de rager, pask'encore une fois, Septh a tout faux. Note de Sined : il a tout faux, Septh. Note de Lipfy : effarant (faux Septh).
Or donc (j'aime beaucoup dire "or donc", ça embête Hélène), il se trouve que de listings, nenni. Qu'à cela ne tienne, je vous les livre, humblement, ce mois-ci. Je fais, mon méat coule pas, comme dirait mon copain Popol.

```
10 ' SPINDIZZY K7 100%
20 ' PAR CHRISTOPHE MOALLIC
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 LOAD "SPINDIZZY LOADER",&8000
50 POKE &802C,&80:POKE &802D,&BE
60 FOR N=&BE80 TO &BE88
70 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$)
80 NEXT
90 DATA CD,A1,BC,3E,C9,32,5E,A8,C9
100 CALL &8000
```

```
10 ' NEBULUS K7 100%
20 ' BY BOBBY
30 ' SLT A HUMPHA, ETC.
40 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,9:MODE 1:MEMORY &80FF
45 LOAD "!",&8100:CLS:LOCATE 14,13:PRINT "255 VIES (O/N) ?"
50 A$=UPPER$(INKEY$)
60 IF A$="O" THEN RESTORE 100:GOTO 75 ELSE RESTORE 90:GOTO 75
65 GOTO 50
75 MODE 0:POKE &8155,&C3:POKE &8156,&0:POKE &8157,&A0
80 FOR 1=&A000 TO &A000+14:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
90 DATA E5,C5,47,21,4C,E9,3E,03,77,78,C1,E1,C3,58,81
100 DATA E5,C5,47,21,4C,29,3E,FF,77,78,C1,E1,C3,58,81
```

```
10 ' OVERLANDER K7 100%
20 ' BY BOBBY
30 ' SLT A 220 VLT
40 DATA 62,61,50,21,26,62,61,50,64,6
50 DATA 62,205,50,213,5,62,237,50,227,34
60 DATA 50,96,33,62,48,50,229,34,195,128,227
70 MODE 1:FOR A=48896 TO 48926:READ B:POKE A,B:C=C+B:NEXT
90 IF C<>2760 THEN PRINT "ERRATUM":END
100 POKE 48897,0
110 CALL 48439:MEMORY 16383:MODE 1
120 LOAD "!",41984:POKE 42065,0
130 POKE 42066,191:CALL 41984
```

```
10 ' PULSATOR K7 100%
20 ' PAR CHRISTOPHE MOALLIC
30 LOAD "!CASRUN",48850
40 MODE 1:BORDER 0
50 INK 0,0:INK 1,6
60 LOCATE 10,10
70 PRINT "LOADING PULSATOR"
80 FOR N=&BE80 TO &BE88
90 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$)
100 NEXT
110 DATA 21,80,BE,22,93,53,C3,49,4A
120 POKE &BEEC,&80:POKE &BEED,&BE
130 CALL 48850
```

```
10 ' CHUCKIE EGG K7 100%
20 ' PAR SUPERMAD
30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 3,17:PEN 2
40 PRINT:PRINT "PLEASE WAIT WHILE LOADING"
50 MEMORY &7FFF:LOAD "!CHUCK",&8000:POKE &9CEF,&FF
60 CALL &9A97
```

```
10 ' GYROSCOPE K7 100%
20 ' PAR SUPERMAD
30 MODE 0:BORDER 0
40 DATA 0,24,6,15,2,11,20,19,18,3,26,13,1,25,7,12
50 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I
60 OPENOUT "!SUPERMAD":MEMORY &3FF:CLOSEOUT
65 LOAD "!GYROSCOPE.BIN",&400
70 FOR I=&CFD0 TO &CFD0+&D:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
80 DATA 21,FF,A5,11,FF,A9,1,0,A2,ED,B8,C3,10,4F
90 POKE &4BE7,255:CALL &CFD0
```

RAPPORT

```
10 ' ZYNAPS K7 100%
20 ' BY ALDO RESET
30 '
40 ' POUR LA COMPILATION "4 SMASH HITS"
45 ' ET TOUTES LES VERSION PLUS OU MOINS ORIGINALES !
50 MODE 0:BORDER 0:
60 PRINT "ZYNAPS 100%"
70 FOR X=&BE80 TO &BE9D:READ A$:POKE X,VAL("&"+A$):NEXT
80 FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT
90 CALL &BE80
100 DATA 21,0,C0,11,D0,3F,3E,87,F5,CD,A1,DC,F1,21,0,F
105 DATA 11,0,91,CD,A1,BC,3E,FF,32,7E,5F,C3,0,90
110 DATA 0,26,13,16,15,6,3,24,12,9,18,19,20,11,2,1
```

```
10 ' URIDIUM K7 100%
20 ' BY ALDO RESET
30 '
40 MODE 1:BORDER 0:PRINT "URIDIUM 100%"
60 FOR X=&BE80 TO &BE9D:READ A$:POKE X,VAL("&"+A$):NEXT
70 INK 0,0:INK 1,20:INK 2,26:INK 3,24
80 CALL &BCA7:CALL &BE80
90 DATA 21,0,C0,11,0,40,3E,87,F5,CD,A1,DC,F1,21,8,3D
95 DATA 11,F8,67,CD,A1,BC,3E,2F,32,2D,47,C3,0,40
```

```
10 ' 1942 K7 ET DISK 100%
20 ' BY ALDO RESET
30 '
50 MODE 0:BORDER 0:FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT
70 DATA 0,13,26,12,25,9,18,10,20,1,2,11,4,15,3,6
80 PRINT "255 VIES POUR 1942"
90 Y=&BF40:A$="SCREEN":GOSUB 130:A$="CODE":GOSUB 130
100 FOR X=&BEC0 TO &BEEE:READ A$:POKE X,VAL("&"+A$):NEXT
110 CALL &BEC0
120 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,6,6,21,40,BF,CD,77,BC,21,0,C0,CD
123 DATA 83,BC,CD,7A,BC,6,4,21,46,BF,CD,77,BC,21,58,2,CD
127 DATA 83,BC,CD,7A,BC,AF,3D,32,1C,25,C3,B3,89
130 FOR X=Y TO Y-1+LEN(A$):POKE X,ASC(MID$(A$,X+1-Y,1))
140 NEXT:Y=X:RETURN
```

MISE AU POINT

Je voudrais maintenant me défendre un peu, notamment après avoir été carément engueulé au téléphone par un certain "Super Gang", lequel me reprochait de passer plusieurs fois une bidouille pour un même jeu, bien entendu par des auteurs différents. Oui, c'est vrai, ça m'est arrivé. Le problème dans ce cas-là, c'est qu'on ne s'en rend compte qu'après. Je m'explique. Vous avez entre les mains le n° 15 d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Quatorze numéros sont donc parus avant (logique, capitaine). A raison d'une quinzaine de bidouilles par numéro (en moyenne, et encore, je vois petit), cela nous fait approximativement 210 bidouilles depuis que la rubrique existe. Comment voulez-vous qu'il n'y ait pas de répétition ?

Cela dit, la remarque de Super Gang étant fondée, j'ai donc décidé de faire quelque chose pour remédier à cela, en l'occurrence de tenir à jour une véritable base de données de toutes les bidouilles publiées depuis le début. Normalement, il ne devrait plus y avoir de répétitions.

P

POKES AU

PETIT CONCOURS IMPROVISE

Eh oui, encore un concours. Décidément, après celui des démos et celui des BD (voir le mois dernier), on vous gâte. Voilà ce qui m'est passé par la tête : l'événement du mois dans Amstrad Cent Pour Cent est sans aucun doute l'arrivée de Barbarian II de Palace Software. C'est tellement nouveau que je me suis dit que le premier qui m'enverrait des vies infinies aurait bien mérité du C.A.C.A., à tel point que je lui adresserai personnellement trois jeux originaux de son choix (dans la mesure du possible, bien entendu, c'est-à-dire des stocks disponibles au canard).

LE COIN DU DISCOBOLE

Or donc (un de plus !), il serait temps de passer aux choses sérieuses. Rien de plus facile, il suffit d'une petite transition de derrière mes fagots. Voilà qui est fait.
Apparemment, Serval n'a pas seulement des griffes et des os en adamantium, il possède également un CPC sur lequel il pianote de temps en temps. Résultat : des vies infinies dans...

DEFLEKTOR de GREMLIN.

On charge son Discology préféré, on se rue dans l'éditeur, fonction Recherche hexadécimale, et on entre la chaîne suivante : 23-A7-C0-2D-22-59. Une fois qu'elle a été trouvée (en cas d'échec, recommencer jusqu'à ce que Disco la trouve), on édite le secteur, on remplace le 2D par 00, et on sauvegarde le tout. Résultat : un temps infini. Chouettos. Hein ? Vous voulez également des vies infinies ? Recherchez donc 3D-32-7E-04-FE-02, remplacez 3D par 00, et c'est dans la poche. Et comment fait-on pour avoir une musique infinie, demande Poum. On ne fait pas, rétorque Septh.
Tiens, un revenant qui revient, j'ai nommé le talentueux Jean-Marc Talenton, qui envoie ce qu'il est convenu d'appeler une bidouille pour cet excellent jeu qu'est...

HEAD OVER HEELS d'OCEAN.

On recherche C9-09-00-00-00-00-00-08-08-00, on remplace par C9-09-00-99-99-99-99-99-99-99, et alors là, alors là... Je vous laisse la surprise de découvrir ce que ça donne. Si avec tout ça, vous n'arrivez toujours pas à finir le jeu, un conseil, laissez tomber l'informatique et retournez jouer aux Légos.

MARAUDER de HEWSON.

Attention, accrochez-vous : il faut commencer par rechercher la chaine (et là où y'a de la chaine, y'a pas de plaisir, je me demandais quand j'aurais l'occasion de la caser, celle-là) FF-32-1E-7E-3E-05-32-5F-7E-3E-03.
Une fois ceci fait, on remplace le premier FF par un nombre quelconque, mais quand même compris entre 06 et 09, ce qui permet de commencer à n'importe quel niveau, sachant que 06 correspond au niveau 2, 07 au niveau 3, etc. Ensuite, on remplace le 05 du milieu par FF, ce qui octroit 255 vies. Enfin, on remplace le dernier 03 par FF pour avoir 255 bombes.
Finalement, y'a pas que moi qui fait rien que des bêtises, des bêtises, quand t'es pas là, dans ce journal. Mon ami, confrère et prédécesseur (tout ça à la fois, le veinard) Robby s'est, lui aussi, planté fut un temps, lorsqu'il annonça le truc pour avoir des vies infinies dans...

FIRE & FORGET de TITUS.

Heureusement qu'ODP, un garçon à la fois très attentif et consciencieux, m'a envoyé le rectificatif approprié. Obtenir des vies infinies se passe en deux temps : d'abord, rechercher 28-01-35-CD-D1 et remplacer le 35 par 00, puis rechercher 3A-1A-60-96-32 et remplacer le 32 par 00 aussi. Maintenant, ça marche. Et ODP de faire plus fort encore : si l'on recherche la chaîne ED-52-22-32-60-D0-8F et si l'on y remplace le 60 par un nombre compris entre 00 et FF, on modifie d'autant la durée accordée au parcours. Fabuleux, isn't it ?

C'est maintenant au tour de Guillaume Leclef des champs de prendre la parole pour...

HOPPIN'MAD.

Ça se passe toujours de la même manière : rechercher la chaîne 35-FE-31-C2-95-02, la remplacer par A7-FE-31-C2-95-02 donne des vies infinies.

SIDE ARMS de GO !

Eh oui, encore une recherche : 07-3A-52-03-B7-CC-6F-06, une fois remplacée par 07-3A-52-FF-B7-CC-6F-06 donne 255 vies.

BOB MORANE SF d'INFOGRAMES.

C'est LCF, Le Cracker Fou (assez fou en tout cas pour avoir cherché à bidouiller cette nullité) qui déclare qu'en recherchant la chaîne hexadécimale 81-A7-28-07 et en la remplaçant par 81-A7-00-00, on obtient un temps infini. Je ne sais pas s'il est bien utile de le remercier.

FLYING SHARK de FIREBIRD.

Grâce à l'aide inestimable de Discology, on recherche la piste 05, secteur C5, adresse 0125 et on remplace le DD-35-09 qui s'y trouve par 00-00-00-00 pour obtenir des bombes en quantité infinie. Merci Helpman mais, la prochaine fois, essaie de fournir également les vies infinies !
Bon, on arrête là pour les discoboles, car il est grand temps de penser aux plus démunis.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Comme annoncé en début de rubrique, on commence par les listings manquant le mois dernier. Plus quelques-uns pour ce mois-ci, histoire que vous ne disiez pas que je ne fous rien. Or donc (et re !), vous avez droit ce mois-ci à West-Bank (un peu vieux, certes, mais toujours aussi génial) par Christophe Puyenchet, Ghost'n Goblins (idem) par Christophe Davenne,

Turbo Girl et Dustin par Andro 63 et Batty par Eddasoft. Pokez bien, et rendez-vous au mois prochain, si vous le voulez bien.

GRANDE PREMIERE MONDIALE DE FRANCE

Attention, ouvrez tous grands vos yeux, vos oreilles et le reste (les braguettes, c'est pas la peine, merci). En disant cela, je m'adresse plus particulièrement à ceux parmi vous qui se contentent, faute de mieux, de taper chaque mois les différentes bidouilles de cette rubrique, qui voient des noms prestigieux, et rêvent "qu'un jour, moi aussi je serai un grand bidouilleur".

Alors messieurs, prenez garde à ce qui va être dit, car je ne le répéterai pas : le mois prochain, dans ce même journal, dans cette même rubrique, je vous montrerai comment mettre des vies infinies dans un jeu, simplement en utilisant Discology. Ainsi, même ceux qui ne possèdent ni la Multiface II ni le Hacker pourront profiter de ma méthode.

Je ne vous demande rien en échange, ni argent, ni timbres, etc., ni maintenant ni plus tard. Mon seul souhait est que "La Méthode De Septh Pour Trouver Des Vies Infinies Dans Les Jeux Qui Sont Trop Difficiles Sinon" (LMDSPTDVIDLJQSTDS) vous permette de réaliser le vôtre, de souhait. Remplissez-donc vite le bon de commande ci-pétard... heu, joint, et allez en paix.

[] OUI je désire moi aussi prendre connaissance de "La Méthode De Septh Pour Trouver Des Vies Infinies Dans Les Jeux Qui Sont Trop Difficiles Sinon" (LMDSPTDVIDLJQ STDS). Il est bien entendu que je ne vous enverrai ni argent, ni timbres, ni enveloppes, ni Ecky Ecky Ecky Ecky Ecky Ecky Ta Pang, ni barre, ni chon, ni trate, ni troglycérine, méli ni, etc. Ma seule tâche, à part moi-même, sera d'acheter le numéro 16 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, dès sa sortie en kiosque.

[] Ca va pas la tetê ? Tu sais à qui tu zecau, ouate ? Le Grand Cracker de la Courneuve (GCC) s'en kemo de "La Thodemé De Septh Pour Vétrou Des Ives Nifihins Dans Les Euges Qui Raisse Trop Leciffidi Nonsi" (LT DSPVDINDLEQRTLN), ouah l'aut' eh, m'arole pas.

[] Je sais pas, j'hésite. Je verrai bien le mois prochain en achetant mon *Amstrad Cent Pour Cent* préféré si la MDSPTDVIDLJQSTDS me convient ou non.

[] Hein ? Quoi ?

CALL &BCDSEPTH

```
10 ' BATTY DISK 100%
20 ' PAR EDDASOFT
30 ' COMPILATION "6 PACK VOLUME 2"
40 MODE 0:BORDER 0
50 MEMORY &1300
60 LOAD "A.BIN",&4268
70 POKE &432B,&FF
80 FOR A=1 TO 15:INK A,0:NEXT A
90 LOAD "B.BIN",&C000
100 CALL &4268

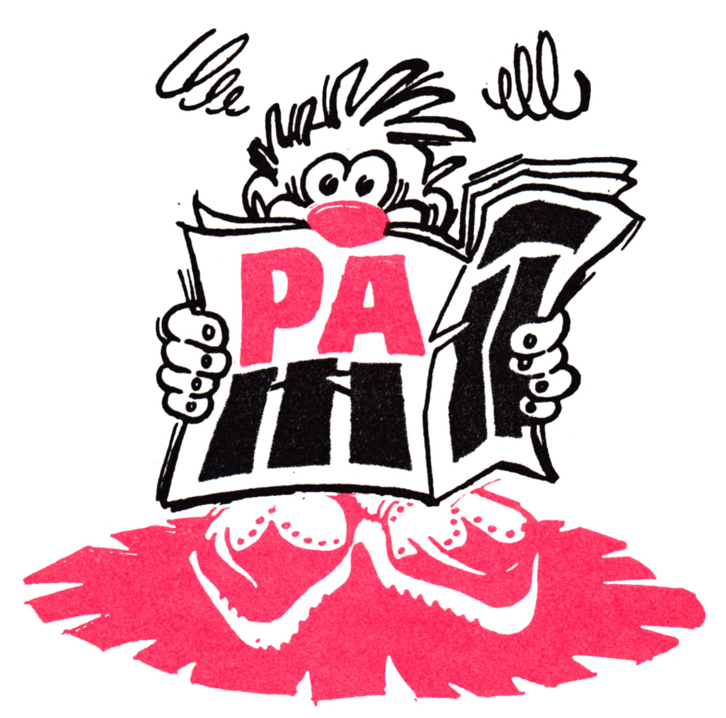
10 ' TURBO GIRL K7 100%
20 ' PAR ANDRO 63
30 FOR H=30800 TO 30800+30:READ T:POKE H,T:NEXT H
40 DATA 62,53,50,52,79,62,201
50 DATA 50,115,95,65,192,50,1
60 DATA 115,50,89,115,1,218,50
70 DATA 80,101,62,194,50,85,101,195,218,79
80 LOAD "TURBO1",30400
90 POKE 30514,80:POKE 30515,120:CALL 30400

10 ' DUSTIN DISK 100%
20 ' PAR ANDRO 63
30 OPENOUT "X":MEMORY 899:CLOSEOUT
40 MODE 0:BORDER 0:FOR H=0 TO 15:READ D:INK H,D:NEXT H
50 DATA 0,13,20,12,24,26,16,10,5,1,2,11,16,25,3,15
60 LOAD "DUSTSC",49152:LOAD "DUST1":LOAD "DUST2",49152
70 POKE 53944,0:CALL 56945

10 ' WEST-BANK DISK 100%
20 ' PAR CHRISTOPHE PUYENCHET
30 MEMORY &5FFF
40 MODE 0:BORDER 3:X=&92DD:Y=0
50 FOR A=0 TO 15:READ B:INK A,B:NEXT A
60 LOAD "BANK1.BIN":CALL &6000
70 OPENOUT "D":MEMORY 676:CLOSEOUT
80 LOAD "BANK2.BIN":POKE X,Y:CALL &918C
90 DATA 0,13,26,12,24,9,18,10,20,4,19,22,15,16,3,6

10 ' GHOST'N GOBLINS DISK 100%
20 ' PAR CHRISTOPHE DEVENNE
30 MEMORY 4863:LOAD "CODE"
40 POKE 20636,0
50 POKE 20633,24
60 POKE 33421,0
70 POKE 33410,0
80 POKE 20630,200
90 POKE 34148,0:POKE 34149,0
100 POKE 29432,0:POKE 29433,0
110 CALL 20480
```





• Achète vos jeux originaux (6128, D7). Envoyez vos listes avec prix. Réponse assurée. Ecrivez-moi vite. Xavier Michel, 10, route de la Provence, 74700 Sallanches.

• Salut ! je cherche un Amstrad CPC 6128 couleur avec des jeux originaux pour un maximum de 2 700 F. Thierry Singhoff, 12, rue Gabriel-Pierné, 57120 Vitry-sur-Orne. Tél. : 87 67 59 04.

• Cherche Multiface 2 + (ou) Mirage Imager Turbo (pour 6128). Vds ATF D7 orig. 100 F. Vds kit de téléchargement (encore emballé) : 75 F. Raphaël Robin, tel. : 42 67 55 00.

• Recherche lecteur 5" 1/4 compatible Amstrad CPC 6128. Faire offre (réponse assurée). Manuel Martins, rte de Monclar, 32300 St-Martin, Mirande.

• Echange sur D7 originaux Titan contre Dragon Ninja, et 12 jeux exceptionnels contre Vindicator. Emmanuel Descat, Les Rivières-Henruel, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26 72 84 56.

• Vds 664 couleur en parfait état + AMX + traitement de texte + jeux originaux. Le tout 2 300 F. Fabien Guyonnet, 23, av. de Bellevue, 91210 Draveil. Tél. : (1) 69 42 46 56 (après 18h).

• Vds originaux D7 L'Arche du Captain Blood (150 F) et Superpaint (180 F). Cyrille Richard, 50, rue Etienne-Marcel, 75002 Paris. Tél. : (1) 42 36 48 70.

• Vds pour Amstrad CPC lecteur D7 DD1 : 1 300 F + clavier CPC 464 tbe : 500 F. Hélène Creuset, 178 av. St-Exupéry, 69500 Bron. Tél. : 78 09 19 28.

• Urgent cause départ USA, vds Amstrad CPC 6128 couleur + 20 jeux originaux + joystick et manuel d'utilisation. Le tout acheté déc. 88. Tél. : 45 03 08 66.

• Vds Amstrad 464 couleur tbe + 2 joysticks + 3 boîtiers pour K7 + 300 jeux originaux + câble téléchargement + 2 livres + 3 kg de magazines. Le tout 3 000 F à débattre. Sur Nancy et région uniquement. Jérôme Berthemin, 8, allée de Fribourg, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83 56 47 37.

• Attention ! recherche désespérément extension Vortex ou DT Tronic à prix sympa, ou échange contre 33 magazines micros (dont Amstrad Cent Pour Cent). Possibilité d'échange dans la région parisienne. Sébastien Camus, 16, rue Robert-Vivier, 37000 Tours. Tél. : 47 48 09 39.

• Echange jeux originaux sur CPC 464 K7. Possède news (Dragon Ninja, Fire And Forget, Operation Wolf, Guerilla War...). Stéphane Trelat, fg de la Maladiere, 52200 Langres. Tél. : 25 87 26 16.

• Tape programmes en Basic pour CPC 464 ou 6128 à environ 10 F la page et imprime copies. Prix à débattre. Stéphane Simon, rue Joffre, 06950 Falicon. tél. : 93 98 24 27.

• Urgent ! vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks (Phasor One et Quickshot) + D7 originales (dont Hercule 6000, Dragon Ninja, Operation Wolf, Mortville Manor) + boîte de rangement + fichier de rangement + 13 revue. Le tout tbe. Prix : environ 2 800 F. Nicolas Berranger, 26, av. du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny, 94350 Villiers/Marne. Tél. : (1) 43 04 52 68.

• Cherche jeux K7 et D7 originales (surtout news). Faire prop. Cherche correspondants pour éch. D7. Bruno Cassotti, 19, imp. J-S.-Bach, 90100 Delle. Tél. : 84 36 23 73.

• Vds Amstrad CPC couleur + lecteur DD1 + 56 D7 orig. + synthé vocal (avec 2 H.P. stéréo) + crayon optique + housses de protection + grosse pile de revues. Prix : 3 500 F. Karl Forner, 14, av. Guymemer, 94500 Champigny. Tél. : (1) 42 83 56 28.

• Achète moniteur couleur (CTM 644) pour 664 ou 6128, max. 1 000 F, ou échange contre moniteur monochrome (GT 65) + 500 F. Merci d'avance. Mikael Fitoussi, 91450 Soisy sur Seine. Tél. : (1) 60 75 12 83.

• Vds Amstrad CPC 6128 couleur + joystick + 168 jeux originaux + 2 ou 3 mag. Emmanuel Euvrard, 14, rue Duroc, 75007 Paris. Tél. : (1) 45 67 45 24 (à 18h).

• Vds pour CPC 6128 Rambo III et Typhoon (orig., env. 100 F chaque). Gregory Nectoux, les Limbardières, 37370, Villebourg. Tél. : 47 24 81 80 (après 17h).

• Vds CPC 6128 couleur + imprimante Amstrad + lecteur D7 5" 1/4 + extension Mémoire + Interface 2 + crayon optique + 50 D7 originales jeux et utilitaires + station Amstrad (TV + radio). Le tout 8 000 F. Jacques Joulie, rue de la Barbacane, 11130 Ligean. Tél. : 68 48 33 57.

• Cherche contacts pour échanges. Possède nbx news originaux : Operation Wolf, IK+, Dragon Ninja, 1943, Heroes of the Lance, Target Renegade, etc. Denis Berville, 44, rue du Val-Notre-Dame, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (1) 30 94 58 59.

• Vds CPC 6128 couleur tbe (88) + station TV Amstrad (sous garantie) + lecteur D7 (garantie) + 30 jeux originaux (Target Renegade, Arkanoïd I et II, Fer et Flamme) + synthé Techni-Music (s.g.) + 10 D7 vierges. Valeur 8 000 F. vendu 5 200 F. Mehmet Lekesiz, 3, rue Degas, 93370 Montfermeil. Tél. : (1) 43 51 00 97.

• Cherche Extension Mémoire 64 Ko pour CPC 464 + DD1, env. 250 F. Jérémiah Banderier, La Marre, 39210 Voiteur. Tél. : 84 48 25 40.

• Vds CPC 464 monochrome + nbx jeux pour 1 000 F seulement. Richard Garret, 49, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. tél. : 84 62 85 88.

• Vds CPC 464 monochrome, prix à débattre + nbx jeux originaux K7 : Pink Panther, Game Over I et II, Arkanoïd, Last Ninja II, téléchargement Minitel, Slap Fight, etc. + joystick. Pierre Andrin, 124, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (1) 47 55 64 83.

• Vds Multigestion K7 originale. Valeur : 195 F. Vendu : 110 F. Mickael Arnaud, 8, route du Poiré, 85190 Aizenay. Tél : 51 94 68 90 (après 18h).

• Cherche correspondant pour jeux orig. CPC 464 K7. J'ai 13 ans, et habite vers Voiron. Julien Scappaticci, L'Etang-Dauphin, 38960 Saint-Etienne-de-Crossey. Tél. : 76 66 16 38.

• Vds CPC 664 couleur + environ 300 jeux originaux + lecteur K7 avec câble + revues. Valeur réelle : 9 000 F, vendu 4 500 F. Bertrand David, 1, chemin des Charmilles, 59610 Féron. Tél. : 27 60 19 05.

• Urgent, vds 6128 couleur + tuner pour regarder TV + jeux originaux (Victory Road, Gryzor, Head Over Heals...) + Discology + manuel d'utilisation. Le tout 4 000 F. Stéphane Demoulin, 71, av. du Bontemps, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (1) 34 25 06 13 (après 19h).

• Recherche Amstrad Cent Pour Cent n°1 à 9, 10 F maxi le n°, et explication pour décoller dans Mission Delta. Arnaud de La Fuente, rue du Prieuré, 33450 St-Loubès. Tél. : 56 78 90 95.

• Vds nbx jeux originaux, ou éch. (K7) CPC 464 : Arkanoïd, Road Blasters, Space Harrier, Out Run, Starglider... (environ 100 jeux). Prix : 50 F. Hans Vanhellemont, Tiensesteenweg 83, 3301 Glabbeek, Belgique. Tél. : 0161779457.

• Vds CPC 464 (encore sous garantie) + joystick + revues + nbx jeux originaux (Gryzor, Salamander...). Le tout 2 500 F à débattre. Matthieu Gaudin, Fouilloux-Margay, 86370 Vivonne. Tél. : 19 93 51 14 (entre 17h30 et 20h).

• Vds CPC (clavier) + nbx jeux orig. + D7 + boîtier de rangement + Discologie + manuel de l'utilisateur. Le tout 2 000 F à débattre. tbe. Cyrille Frere, 12-18, rue des Bateliers, 92110 Clichy. Tél. : (1) 47 31 67 66 (heures repas).

• Vds cause besoin argent Amstrad 6128 + manette + D7 et K7 originales + magnéto K7 + manuel : 3 000 F. Alexandre Marize, 72, rue Grande, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32 59 26 19.

• Cherche pour 6128 corresp. ayant bons jeux. Possède originaux Double Dragon, Dragon Ninja, Robocop, Morteviel Manor, After Burner, etc. Cyril Violet, 113, rue Desglaisières, 78410 Flins-sur-Seine. Tél. : (1) 30 95 81 92 (entre 17h30 et 19h).

• Vds Amstrad 464 monochrome + manette + nbx livres + 60 jeux et utilitaires originaux. En cadeau superbe crayon optique. Le tout 1200F. Stéphane Delobel, 1, rue du PLessis-Bouchard, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (1) 39 97 16 52.

• Vds Amstrad CPC 464 + lecteur DD1 + joystick + moniteur coul. + 300 jeux orig. K7 + 50 jeux or. D7 + boîte de rangement. Valeur 10 500 F, vendu 8 000 F. Arnaud Le Jaffotec, 39, Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : (1) 30 51 29 00.

• Urgent ! Recherche imprimante DMP 2160 avec cordon. Maxi. 900 F. Emmanuel Savoye, 21, rue Charles-de-Muyssart, 59800 Lille. Tél. : 20 54 94 67 (après 17h).

• Recherche correspondant région Essonne, habitant Evry et proximité pour échanger softs originaux. Possède Gryzor, Buggy Boy, Thunder Blade, Gunship, Operation Wolf... Eric Pot, 3, rue Edmond-Goncourt, 91210 Draveil-Champrosay. Tél. : (1) 69 03 88 21.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ACHETER UN AMSTRAD CPC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD CPC INDEPENDANT EN FRANCE !

MAGASIN OUVERT TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE, DE 9 H 45 A 13 H ET DE 14 H A 19 H (Métro Strasbourg-St-Denis)

OFFRES GENERAL AMSTRAD CPC

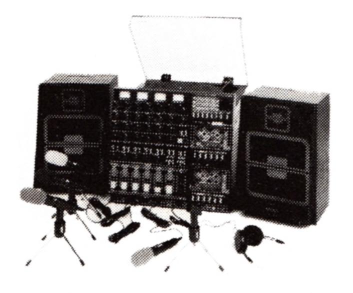
Extension mémoire 64 Ko Jagot et Léon pour CPC 464 ou CPC 6128	395F
Lecteur cassettes DATA RECORDER + cable pour CPC 6128	249F
2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295F
2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick	195F
Serveur Minitel AMSERV pour CPC	395F
2 rames de papier listing blanc 11 pouces	95F
2 boites rangement MEDIABOX POSSO **(capacité 100 disquettes 3 pouces)**	238F
Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D	150F
Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160	150F
Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW	180F
Lot de 3 rubans autres imprimantes	Prix spéciaux, nous consulter
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante	79F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC	195F
Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur	179F
10 cassettes C20 MICRO	50F
Antenne TV 2 brins téléscopique intérieure pour tuner STATION MICRO	79F
Antenne TV amplifiée 32dB intérieure pour Tuner STATION MICRO	295F

OPERATION CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1

Une exclusivité GENERAL ! Nous sommes en mesure de vous proposer le CPC 464 sans son moniteur, mais avec l'adaptateur Péritel qui permettra de le brancher sur votre téléviseur familial. Grace à cette proposition, nous obtenons un CPC 464 à un prix absolument et définitivement imbattable. Le CPC 464 reste et demeure l'appareil d'initiation à l'informatique par exellence et, par l'adjonction ultérieure d'un lecteur de disquettes, une utilisation professionnelle peut être envisagée.

CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1 1290F

CHAINE AMSTRAD STUDIO 100



DIMENSIONS : Unité centrale : L 41cm, H 37cm, P 43cm. Enceintes : L 24cm, H 37cm, P 17cm.

AMPLIFICATEUR : Puissance de sortie 2 x 10W. RMS (40W musicaux en pointe). Distorsion 0,5%. Réponse : 20Hz - 20kHz.

EGALISEUR GRAPHIQUE : Basses : 100 Hz / 10 dB. Médium : 1 kHz / 10 dB. Aigus : 10 kHz / 10 dB.

TOURNE-DISQUES : transmission par courroie. Vitesse 33/45 tours. Fluctuation : 0,1 %.

TUNER : FM : 87-198 MHz, sensibilité 5 microvolts. PO : 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts. GO : 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts.

MIXAGE DES ENTREES : 6 entrées micro/ligne, par prise 6,35 mm mono.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

ENTREE AUXILLIAIRE : sur prise RCA.

REGLAGE DES ENTREES : commutateur Off, Micro, Ligne, Cassette. Réducteur de bruit. Niveau. Egaliseur graves, médium et aigus.

SORTIES : 2 voies de sortie ligne (paire de prises RCA).

PLATINE CASSETTES : 1 : 4 pistes play-back/enregistrement. 2 : 2 pistes play-back/enregistrement. Système automatique de musique en continu. Compteur. Controle de vitesse.

CHAINE STUDIO 100 + CADEAU MINI TV 12 cm
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 209,20 F
1er versement 120 jours après l'achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

OFFRE IMBATTABLE DU MOIS

Emulateur Minitel MENTEL CPC + Câble Minitel **350F**

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EN EXPO AU MAGASIN

2 mois de fonctionnement environ. Mêmes garanties que le matériel neuf. Quantités limitées.

CPC 464 MONOCHROME	1690 F
CPC 464 COULEUR	2690 F
CPC 6128 MONOCHROME	2540 F
CPC 6128 COULEUR	3590 F
IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1500 F

OPERATION COULEUR CPC 464 / CPC 6128

Une exclusivité GENERAL : Amis possesseurs de CPC 464 ou CPC 6128 monochrome, GENERAL vous offre une possibilité unique : **échangez votre ancien moniteur monochrome GT 65 contre un moniteur neuf couleur d'origine (modèle CTM 644).** Quantité limitée. Nous reprenons les moniteurs monochrome avec ou sans emballage, mais en état de fonctionnement).

Coût de l'échange : 1990F

OFFRE DE PARRAINAGE GENERAL

Amis clients satisfaits d'avoir acquis une machine chez GENERAL, faites-nous connaître auprès de vos amis. Si l'un d'eux souhaite acquérir un AMSTRAD, accompagnez-le chez GENERAL et lors de son achat, nous vous offrirons en cadeau une manette de jeu (modèle à notre choix, selon disponibilité).

CONFIGURATIONS AMSTRAD CPC ou les AMSTRAD CPC SUR MESURE

CPC 464 VERSION A : UNITE CENTRALE CPC 464 + ADAPTATEUR PERITEL + TV COULEUR EUROPHON + PACK FAMILIAL — **2990F**

CPC 464 VERSION B : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL — **3190F**

CPC 464 VERSION C : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL — **4190F**

CPC 6128 VERSION D : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL — **5290F**

CPC 6128 VERSION E : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 2E LECTEUR DISK FD1 + PACK FAMILIAL — **5090F**

CPC 6128 VERSION F : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + PACK FAMILIAL — **4895F**

CPC 6128 VERSION G : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL — **4395F**

CPC 6128 VERSION H : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL — **6445F**

CPC 6128 VERSION I : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL — **6995F**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque matériel, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Un cadeau spécifique à chaque matériel signalé dans nos annonces (ex. : pour l'achat d'un ensemble TV/Vidéo TVR2, GENERAL vous offre une MINI TV 12 cm N/B ; pour un chaine hifi MX 100 M ou MX 100T, un baladeur radio K7, etc...).
2) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
6) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR2

Avec le système TVR 2, Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble unique et compact un téléviseur couleur de 36 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal.

Plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

Une émission vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil.

Vous changez de pièce, vous partez en vacances ?

Le faible poids et l'encombrement réduit du TVR 2 vous permettent de l'emporter partout.

Doté de 2 prises Péritel, le TVR 2 est compatible avec Canal +

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Télévision : Ecran 36 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Touche de répétition automatique.

Entrées/sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio : prise Péritel - Vidéo : prise Péritel - Décodeur Canal + : prise réservée.

Télécommande infrarouge : Marche/Arrêt - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide... Volume.

Dimensions : 37 × 41 × 36,5 cm - Poids : 16 kg environ.

Alimentation : 220 V - 50 Hz.

Consommation : 86 watts.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne télèscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

TVR2 + CADEAU MINI TV
5490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 289,70 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1672,80 F - TEG 18,72 %

ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR3

Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble monobloc un superbe téléviseur couleur de 51 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal. Ajoutez une télécommande intégrale et la compatibilité Canal + : vous obtenez le TVR 3, la plus belle idée depuis l'invention de la télévision.

Avec le TVR 3, plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

L'émission que vous regardez vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil. Vous pouvez aussi enregistrer une émission pendant que vous en regardez une autre.

Vous voulez enregistrer un programme pendant votre absence ?

Le TVR 3 permet de programmer 6 enregistrements sur 14 jours, sur n'importe quelle chaine, y compris Canal +.

La qualité du TVR 3 ?

C'est la qualité Amstrad-Fidelity : un téléviseur à 16 canaux et un magnétoscope VHS-HQ, 32 canaux ce qui se fait de mieux dans le genre.



CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Télévision : Ecran 51 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Tuner 32 chaînes préréglables - 6 enregistrements programmables sur 14 jours - Touche de répétition automatique de la cassette.

Entrées/Sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio/vidéo : 2 prises Péritel (dont 1 réservée à Canal +).

Télécommande infrarouge : Marche/arrêt - Volume - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide...

TVR3 + CADEAU MINI TV
6490F
PIED POUR TVR3 : 300F

MAGNETOSCOPES AMSTRAD VCR 6000 et VCR 6100 (VCT 6100 = VRC 6000 + Télécommande avec lecteur codes barre)

VCR 6000

Avec le nouveau magnétoscope Amstrad-Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux. C'est simple comme bonjour. Sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de la télécommande :

LA COMPATIBILITÉ CANAL +
Le VCR-6000 est doté de deux prises Péritel qui le rendent compatible avec Canal + : il est en effet possible d'enregistrer Canal +, comme n'importe quelle autre chaîne, tout en regardant une autre émission.

TOUTES LES FONCTIONS SUR LA TÉLÉCOMMANDE
Les fonctions lecture, enregistrement, sélection de chaîne, bobinage rapide avant/arrière, recherche d'image accélérée avant/arrière et programmation sont accessibles à partir de la télécommande.

LA TOUCHE ENREGISTREMENT INSTANTANÉ
Vous disposez également d'une touche enregistrement instantané qui vous permet de lancer sans programmation l'enregistrement d'une émission qui commence en précisant la durée par tranches de 30 minutes (30 mn, 1 heure, 1 h 30, etc.).

Pour rechercher le début d'un enregistrement, pas de difficulté : le VCR 6000 vous offre la recherche visuelle accélérée à vitesse triple et quintuple.



VCR 6000 Amstrad : une qualité et des performances introuvables ailleurs à ce prix !

GÉNÉRALITÉS

Télécommande infrarouge avec affichage à cristaux liquides.
Système "Easy Programmer".
Programmation 6 événements sur 14 jours.
4 modes d'enregistrement : Immédiat, Programmation instantanée, Programmation classique, Programmation depuis la télécommande.
Recherche visuelle accélérée (× 3 et × 5).
Qualité VHS-HQ

SPÉCIFICATIONS

Format VHS
Standard SECAM L
Système d'enregistrement : 2 têtes hélicoïdales
Vitesse d'enregistrement/lecture : 23,29 mm/seconde
Tuner 32 canaux :
VHF : 1 à 6
UHF : 21 à 69
Entrées/sorties :
Antenne : coaxiale 75 ohms prise femelle
Sortie RF : coaxiale 75 ohms prise femelle
Audio/vidéo : 1 prise Péritel + 1 prise émission codée
Dimensions : 42 × 92 × 31,5 cm
Alimentation : 220/240 V - 50 Hz
Consommation : 34 watts

CADEAU

3 FILMS NEUFS VHS A CHOISIR DANS NOTRE VIDEOTHEQUE DE PLUS DE 1000 TITRES

VRC 6100

le VCR 6100 possède un atout supplémentaire : la télécommande possède un lecteur de code à barre. Le principe en est simple : le programme à enregistrer est codé et imprimé sur un journal de programmes de TV. Il suffit alors de passer la télécommande devant la ligne de code à barre et de diriger la télécommande vers le magnétoscope et d'appuyer sur la touche de transfert. C'est simple comme bonjour.

VCR 6000 + CADEAU 3 FILMS
3990F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 18 mensualités de 234,60 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 742,80 F - TEG 18,72 %

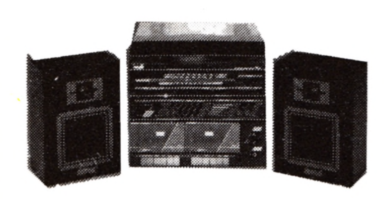
VCR 6100 + CADEAU 3 FILMS
4390F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 24 mensualités de 204,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1034,20 F - TEG 18,72 %



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CHAINES AMSTRAD MX 100M et MX 100T



CADEAU
1 BALADEUR RADIO K7

Multifonctions : radio OC/FM stéréo. Avance et retour rapide. Arret autom. Casque et clip fixation. Sélecteur mono stéréo. Témoin lumineux mode stéréo.

MX-100M

La chaîne midi MX-100 d'Amstrad-Fidelity, c'est d'abord la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant et compact.

Elle est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, platine double cassette, amplificateur 10 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

Elle est remarquablement performante : l'ampli comporte un égaliseur graphique incorporé qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur ; la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-100, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-100T

Modèle techniquement identique à la MX-100, mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-100 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 33 cm
Enceintes : 21 × 14 × 29 cm (1,7 kg chaque)
Poids : 6 kg
MX-100 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 14 × 33 cm (2 kg chaque)
Poids : 20 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 2,5 W RMS (10 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

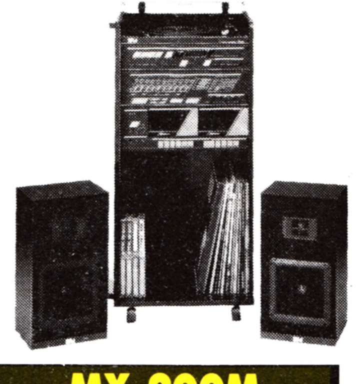
Tuner :
FM 86,5 - 108,5 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 525 - 1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 155-280 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-100M + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1190F

MX-100T + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1390F

CHAINES AMSTRAD MX 200M et MX 200T



MX-200M

La chaîne midi MX-200 d'Amstrad-Fidelity, c'est la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant, compact et de grande qualité.
La chaîne midi MX-200 est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner stéréo, à affichage numérique, est doté de 8 présélections vous permettant d'atteindre directement vos stations préférées,
- la double platine cassette est munie d'un réducteur de bruit, d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-200, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-200T

Modèle techniquement identique à la MX-200 mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-200 Midi
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 7 kg
MX-200 T avec meuble
Meuble : 40 × 39 × 85 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 21 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-200M + Cadeau BALADEUR
1890F
A credit CETELEM : 40 F comptant + 9 mensualités de 235,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 393,10 F - TEG 18,72 %

MX-200T + Cadeau BALADEUR
2090F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 205,30 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 414,10 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 400M et CDX 400T

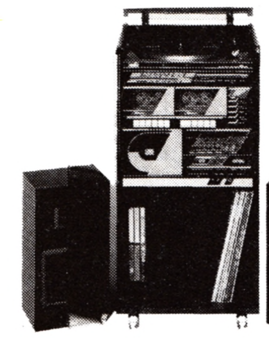
CDX-400M

Avec sa chaîne CDX-400 M, Amstrad-Fidelity met l'extraordinaire qualité laser à la portée de tous dans un ensemble élégant, compact et d'une grande simplicité d'emploi.

La chaîne midi CDX-400 M est complète : platine pour compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 3 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette.

La chaîne midi CDX-400, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous l'emportez à vos soirées sans difficulté !





CDX-400T

Modèle techniquement identique à la CDX-400 M mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques, compact-dics et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
CDX-400 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 40 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 8 kg
CDX-400 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 22 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Graves : 100 Hz ± 8 dB
Medium : 1 kHz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Platine compact-disc :
Lecture : laser optique

Séparation des voies : 70 dB

Tuner :
FM 87-109 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

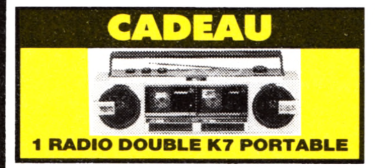
Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillemment : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

CDX-400M + Cadeau BALADEUR
2490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 234,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 537,60 F - TEG 18,72 %

CDX-400T + Cadeau BALADEUR
2690F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 254,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 570,40 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 500M et MX 300

CADEAU



1 RADIO DOUBLE K7 PORTABLE







CDX-500

La chaîne CDX-500 est complète : platine compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 40 W musicaux, enceintes acoustiques à deux voies et télécommande infrarouge à 10 fonctions.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un lecteur laser à 3 faisceaux, d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- la platine tourne-disque est dotée d'une cellule magnétique et d'une transmission par courroie,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner AM-FM stéréo est à affichage digital et comporte 8 présélections,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) *, d'un réducteur de bruit Dolby/B et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette,
- la télécommande infrarouge vous permet de commander l'ampli, le lecteur compact-disc et le tuner sans quitter votre fauteuil.

MX-300

Chaîne avec télécommande, techniquement identique à la CDX-500, mais livrée sans le lecteur de compact-disc laser.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation
220-240 V - 50 Hz

Dimensions
CDX-500
Unité centrale : 36 × 36 × 44 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 8,5 kg
MX-300
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (3 kg chacune)
Poids : 7 kg

Amplificateur
Puissance de sortie 2 × 10 W RMS (40 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Platine compact-disc
Lecture : laser optique 3 faisceaux
Pleurage et scintillement : non mesurable
Séparation des voies : 70 dB

Egaliseur graphique
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours. Fluctuation : 0,1 %

Tuner
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Préprogrammation de 4 stations en FM et 4 stations en AM

Platines cassette
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

Fonctions télécommandées
CDX-500
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations
- Compact-disc : pause/lecture, stop, saut/recherche, répétition

MX-300
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations

CDX-500 laser + Cadeau Dble Radio K7
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

MX-300 + Cadeau Dble Radio K7
2390F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 224,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 518,80 F - TEG 18,72 %



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD CPC 464 : l'ordinateur familial de pointe : Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son ecran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.
Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacites, et un manuel d'utilisation qui contient une section speciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels specifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.



64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphiques : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une resolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnee. Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette memoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les donnees sans avoir les inconvénients des autres systemes ou les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM resident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

AMSTRAD CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
1790F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 9 mensualités de 216,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 370,30F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 464 + MONITEUR COULEUR + 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
2790F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant + 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant. Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES : Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.



Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus.
Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères. Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incopore varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : nombreuses interfaces disponibles. Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, AMSTRAD a inclus le lecteur de disquettes et le moniteur dans le CPC 6128.

AMSTRAD CPC 6128 + MONITEUR MONOCHROME + 50 Jeux ou Cours Autoformation + 1 MANETTE DE JEU
2790F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant + 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 50 Jeux ou Cours Autoformation + 1 MANETTE DE JEU
3690F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant + 18 mensualités de 239F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 922F
TEG 18,72 %

OPERATION GENERAL EDUCATION CPC 6128

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX ÉCOLIERS ET VALABLE A PARTIR DU 1/12/88

Si vous le désirez, avec chaque AMSTRAD CPC 6128, GENERAL peut vous offrir à la place de nos traditionnels cadeaux (50 jeux + 1 manette de jeux) :

- **LE PACK EDUCATIF GENERAL sur disquette (d'une valeur de 295 F) comprenant : mathématiques, vocabulaire, grammaire, dictée, géographie, etc... Niveau CM1, CM2, 6e, 5e, 4e, 3e.**
- **LE COURS D'AUTOFORMATION CPC sur disquette (d'une valeur de 345 F) comprenant : le livre "Bien débuter sur CPC" + des exercices pratiques.**
- **1/2 journée de formation dans nos locaux.**

GENERAL PRESENTE : "LE PACK FAMILIAL"

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :
1) 50 jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 50 jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES MEGAPACKS MICRO GENERAL CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK est un lot composé d'un micro CPC en configuration de base et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. Au lieu de proposer l'ensemble de ces périphériques + le micro au prix élément par élément, GENERAL considère que cet achat, compte tenu de l'effort financier qu'il représente pour nos amis clients, mérite une tarification particulière. On peut dire qu'un MEGAPACK MICRO, c'est plus coûteux qu'un micro nu, mais beaucoup moins onéreux qu'une machine que vous auriez progressivement équipé des périphériques qui composent nos MEGAPACKS. Et avec ces MEGAPACKS, vous bénéficiez également du PACK FAMILIAL comportant entre autres 50 jeux, ainsi que la manette de jeu.

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 1

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC AVEC LIVRE ET DISQUETTE	345 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	4932 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 1	**4400 F**

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 2

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC	345 F
+ 1 STYLO OPTIQUE	435 F
+ 1 Emulateur Minitel MENTEL CPC + (cable minitel)	450 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	5817 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 2	**5200 F**

LES MEGAPACKS IMPRIMANTES POUR CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK imprimantes est un lot composé d'une imprimante pour CPC et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. **NOMBREUSES AUTRES IMPRIMANTES POUR CPC EN MEGAPACK ! CONSULTEZ-NOUS !**

MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1

IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1590 F
+ CABLE PARALLELE	175 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2423 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1	**2050 F**

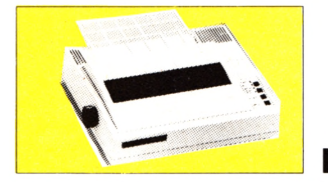
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2

IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1690 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70 g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2348 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2	**2000 F**

IMPRIMANTES PLUG

Pour conforter notre position de 1er spécialiste indépendant d'imprimantes en France, il nous fallait trouver le produit de qualité à un prix imbattable. Nos objectifs : casser la barrière des 1500 F pour une matricielle 9 aiguilles et la barrière des 3000 F pour une 24 aiguilles. Réussite sur toute la ligne, constatez plutôt.

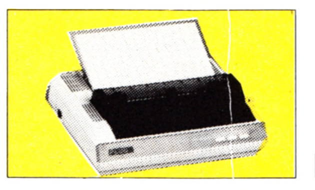
PLUG S 100



1395 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Modèles S 100. Technologie d'impression : matricielle série à impact. Nombre de têtes d'impression : 1. Nombre d'aiguilles par tête : 9 aiguilles carrées. Vitesse d'impression (CPS) : 162 CPS en mode élite ; qualité informatique supérieure : 135 ; Qualité courrier (NLQ) : 25. Mode d'accès au NLQ : logiciel. Sens d'impression : bi-directionnel optimisé avec recherche logique pour le texte, uni-directionnel en bit graphisme. Buffer d'impression (K octets) : 2. Principaux attributs d'impression : italique, double frappe, décalé, scripte, sous-ligné, renforcé. Densité de caractère par ligne : Pica 80, Pica expansé 40, Pica condensé 132, Pica condensé, expansé 66 ; Elite 96, Elite expansé 48, Elite condensé 160. Matrice de caractère : caractères stadard 9 × 9 ; qualité quasi courrier 12 × 18 (NLQ). Jeux de caractères : mode IBM : jeux 1 et 2, 64 international, mode EPSON :192 caractères ASCII, 64 international. Résolution graphique (points par ligne) : 480, 960, 1920. Dimensions : L 380 × P 295 × H 125 mm. Poids : 5 kg.

PLUG S 24



2795 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Méthode d'impression : matricielle à impact. Disposition des aiguilles : 24 aiguilles (2 séries de 12 aiguilles de 0,2 mm, en quinconce). Vitesse d'impression : 162 caractères/seconde en mode Elite ; 135 caractères/seconde en mode Pica ; 45 caractères/seconde en mode qualité courrier. Résolution en points : horizontale : 480, 640, 720, 960, 1440, 1920, 2880 points/ligne ; vertical : 60, 180 points/pouce. Alimentation en papier : par friction (mise en place automatique), ou traction par picots. Largeur d'impression : 203,2 mm (8 pouces). Nombre de copies : original plus 2 copies à grammage habituel (40 g/m²). Interface : parallèle de type Centronics en standard ; série RS-232 C avec X-ON / X-OFF en option. Mémoire vive : 32 kilo-octets. Ruban : cartouche de ruban noir. Dimensions : Largeur 400 mm ; profondeur 320 mm ; hauteur 125 mm.

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) 1 rame papier listing bande Carol.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR CPC 464 ET CPC 6128

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) le logiciel de traitement de texte TEXTOMAT.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

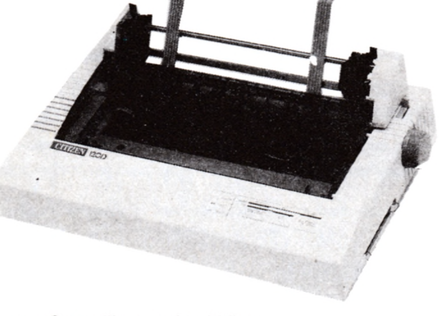
STAR LC 10 COULEUR



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2790F

CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.
Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité listing 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

1590F

STAR LC 10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395F

EPSON LX 800

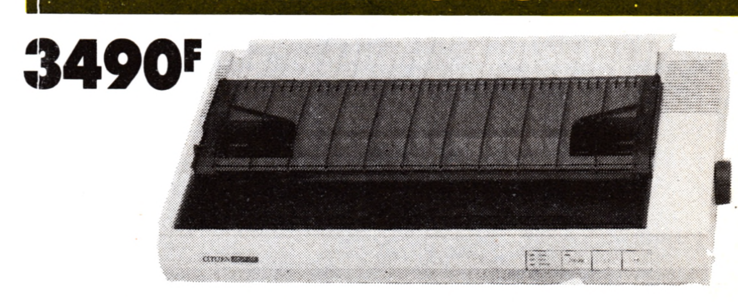
2290F



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.

CITIZEN MSP 15 E

3490F



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.
L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

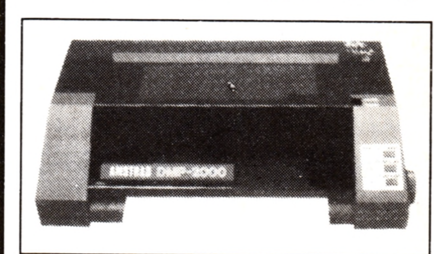
3795F

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier.
La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

OPERATION RUBANS POUR IMPRIMANTES

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
AMSTRAD			
DMP 1	59	55	49
DMP 2000	59	49	45
DMP 2160	59	49	45
DMP 3000	59	49	45
DMP 3160	59	49	45
DMP 3250	59	49	45
LQ 3500	69	60	55
LQ 5000	99	89	85
DMP 4000	89	79	69
PCW 8256	59	49	45
PCW 8512	59	49	45
PCW 9512	69	60	55
EPSON			
LX 80	59	55	49
LX 85	59	55	49
LX 86	59	55	49
LX 90	59	55	49
LX 800	59	49	45
EX 800	79	69	63
EX 1000	99	89	85
FX 80	59	55	49
FX 100	89	79	69
FX 800	79	69	63
FX 1000	99	89	85
LQ 500	59	55	49
LQ 800	79	69	63
LQ 850	79	69	63
LQ 1000	89	79	69
LQ 1050	89	79	69
LQ 1500	89	79	69
LQ 2500	99	89	85
RX 80	59	55	49
RX 100	89	79	69
CITIZEN			
120 D	59	49	45
LSP 100	59	49	45
MSP 10	69	60	55
MSP 15	89	79	69
MSP 20	59	55	49
MSP 25	99	89	85
MSP 40 / 45	89	79	69
MSP 50 / 55	89	79	69
HQP 45	99	89	85
PREMIERE 35	79	69	63
STAR			
DELTA 10	59	55	49
DELTA 15	79	69	63
DP 510/12/15	79	69	63
GEMINI 10	69	60	55

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
STAR (suite)			
GEMINI 15	79	69	63
GEMINI 160	69	60	55
LC 10	59	49	45
LC 10 COULEUR	89	79	69
LC 2410	59	49	45
NL 10	59	55	49
NB 15	79	69	63
NB 2410	89	79	69
NB 2415	89	79	69
ND 10	59	55	49
ND 15	89	79	69
NR 10	59	55	49
NR 15	89	79	69
NX 15	89	79	69
RADIX 10	59	49	45
RADIX 15	89	79	69
SEIKOSHA			
GP 50	59	49	45
GP 55/50	59	49	45
GP 80	59	49	45
GP 100	59	55	49
MP 1300	79	69	63
MP 5300	89	79	69
SL 80	89	79	69
SP 180	59	49	45
SP 800	69	60	55
SP 1000	89	79	69
SP 1200	89	79	69
NEC			
P1	79	69	63
P2	79	69	63
P2C	79	69	63
P3	79	69	63
P3C	79	69	63
P5	89	79	69
P5XL	89	79	69
P6	89	79	69
P6C	89	79	69
P7	99	89	85
P7C	99	89	85
P9XL	99	89	85
P2200	59	49	45
BROTHER			
M 1009	59	49	45
M 1109	59	49	45
M 1409	79	69	63
M 1509	89	79	69
M 1709	79	69	63
M 1724	89	79	69

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
BROTHER (suite)			
HR 10/15/20/25	69	60	55
HR 30	79	69	63
HR 35	79	69	63
HR 40	79	69	63
PANASONIC			
KXP 110	59	55	49
KXP 120	59	55	49
KXP 1031	59	55	49
KXP 1080	69	60	55
KXP 1081	59	55	49
KXP 1082	69	60	55
KXP 1083	69	60	55
KXP 1090	69	60	55
KXP 1091	69	60	55
KXP 1092	69	60	55
KXP 1524	79	69	63
KXP 1592	89	79	69
KXP 1595	89	79	69
ATARI			
600 SERIE	59	49	45
800 SERIE	59	49	45
825	59	49	45
1025	69	60	55
1029	69	60	55
SDM 121	79	69	63
SDM 124	59	55	49
XDM 121	59	49	45
XMM 801	59	49	45
XMM 804	59	49	45
XTM 201	59	49	45
COMMODORE			
MPS 801	59	49	45
MPS 802	59	49	45
MPS 803	59	49	45
MPS 1000	59	49	45
MPS 1200	59	49	45
MPS 2000	79	69	63
MPS 2000C	89	79	69
MT 80	59	55	49
FUJI			
PD 80	59	44	49
FUJITSU			
DX 2100	79	69	63
DX 2200	79	69	63
DX 2300	89	79	69
DX 2400	89	79	69

Pour d'autres modèles de rubans d'imprimantes, nous consulter.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE



PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité, conviennent aux CPC 6128, DD1, FD1

1° **Marque GENERAL** en boitier plastique individuel avec étiquettes et jaquettes .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 16,95 F**

2° **Marque AMSOFT** en boitier carton individuel avec étiquette .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 20,90 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD + DISC TOPTEN **1790F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

VORTEX F1X **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 .... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 .... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 .... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 .... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 .... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 .... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 .... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 .... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 .... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 .... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 .... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

INTERFACE SERIE RS 232 .... **590F**
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

PERIPHERIQUES VIDEO

LES DIGITALISEURS D'IMAGES

DIGITALISEUR ARA SECAM **1090F**
Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES GENERAL

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement. Les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes. Il ne s'agit pas de disquettes en vrac. Marque à notre choix selon arrivages.

OFFRE BUDGET CPC N° 1 489F
Pour 25 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139F = 489F
soit la disquette 3 P DD : 14F pièce

OFFRE BUDGET CPC N° 2 850F
Pour 50 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175F =850F
soit la disquette 3 P DD : 13,50F pièce

DIGITALISEUR VIDI **1490F**
POWER PRODUCTS - Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

SCANNER

SCANNER DART **855F**
L'analyseur DART se branche sur la tête d'impression de l'Amstrad DMP 2160. L'affichage pour contrôle sur le moniteur se fait ligne par ligne, avc réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes

---

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

PROMOTION

Banc de reproductiion KAISER RB3
+ dispositif d'éclairage RB3
+ caméra n/b MONACOR
avec objectif **3590F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 5.1 .... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur exploreur 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXADECIMAL, OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

UTILITAIRE SOURIS AMX

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 .... **790F**
L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de creation d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

MOUSE MATE **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **545F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

SYNTHE TECHNIMUSIQUE + 1 ENCEINTE ASSERVIE **645F**

AMDRUM **590F**
Système de batterie digitale pour CPC 464, 664,6128
Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disk ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hi fi.

CRAYONS OPTIQUES

ELECTRIC STUDIOPEN 464 .... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

ELECTRIC STUDIOPEN 6128 .... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

STYLO DART (sur cassette) **395F**

STYLO DART (sur disquette) **435F**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE


PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 .... 69F
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.



QUICK SHOT 2 .... 89F
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.



QUICK SHOT 2 TURBO 139F
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX 149F
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 .... 195F
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

GENERAL STICK 270F
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA 495F
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN 1190F
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC 450F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC 580F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC 680F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 .... 1490F
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus 1990F
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 .... 2750F
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 .... 1290F
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR MONO 140F

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR MONO 150F

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR COULEUR 150F

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR COULEUR 150F

HOUSSES IMPRIMANTES 80F

HOUSSE UNITE DISQUETTE 55F

HOUSSE DPM 2000 .... 80F

HOUSSE LX 80 .... 80F

HOUSSE CENTRONICS 80F

HOUSSE OKIMATE 20 .... 80F

HOUSSE FUJI PD 80 .... 80F

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ 69F
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ 99F
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm 85F
le 1000 sur paravents bandes Caroll

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK 170F
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE 175F
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 .... 175F
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC 60F
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 .... 135F
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 .... 185F

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK 70F

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI 60F

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT 99F
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 .... 95F
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" 149F
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 .... 75F
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES **179F**

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi vous n'avez plus de problème de chargement dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit de déplacer la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

FILTRES ECRANS

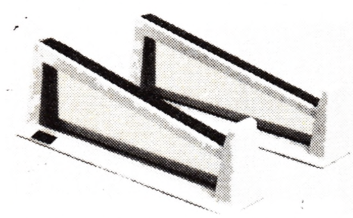
POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 .... **160F**
pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 .... **190F**
pour 464 et 6128

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE **250F**
Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

UNIVERSAL PRINTER STAND **139F**



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

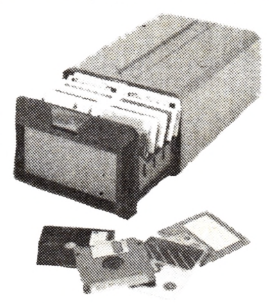
BOITES DE RANGEMENT

DD 14 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

YUD 35 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

DS 40L sans clé **69F**
DS 40L avec clé **139F**
Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO **139F**
Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé **129F**
YA 6090 avec clé **175F**
Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE **119F**
Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

EXTENSIONS MÉMOIRES

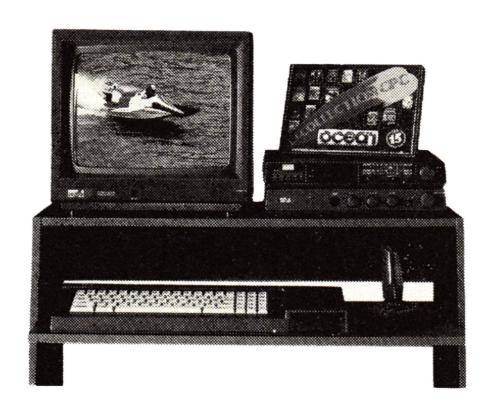
EXTENSION VORTEX 256 Ko **1190F**
Extension mémoire pour 464/664. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko **1590F**
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

EXTENSION DK TRONICS 64 Ko **599F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

STATION MICRO AMSTRAD

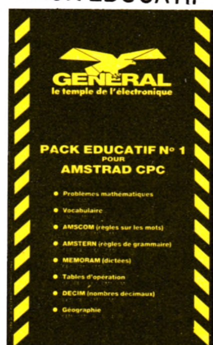
Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :
UN ADAPATATEUR TELEVISION pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;
UN RADIO REVEIL PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;



UN JOYSTICK pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;
15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS
UN BUREAU pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.
Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !

OFFRE LIMITÉE **1290F**
Cadeau GENERAL : COURS AUTOFORMATION CPC SUR DISQUETTE 3 POUCES

PACK EDUCATIF



pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathématiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Géographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).

195F au lieu de 295F

COURS AUTOFORMATION



PRINCIPAUX SUJETS TRAITÉS : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...

OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128
195F au lieu de 345F

NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU

MUSIQUE : INTERFACE MIDI + SEQUENCEUR 8 PISTES **CLAVIUS**

Métronome - Bouclage sur chaque piste - MIDI sur les 16 canaux - Synchro MIDI - Pré-mixage des pistes - Sauvegarde des séquences - Fenêtres - Bloc-note. **1490F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant sa première année d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels de Paris. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

LES COMPILATIONS DE MEGASOFTS CPC

LES GEANTS DE L'ARCADE 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
STREET FIGHTER + SIDEARMS + BIONIC COMMANDO + GUNSMOKE + DESOLATOR + SCHAKLED

COMMAND PERFORMANCE
cassette : 139 F disquette : 189 F
MERCENARY + HARD BALL + ARMAGUEDON MAN + LEVIATHAN + BOBSLEIGH + SCHAKLED + TRANTOR + CHOLO + XENO + 10TH FRAME

TEN MEGA GAMES III
cassette : 145 F disquette : 189 F
LEADER BOARD + 10TH FRAME + LAST MISSION + FIRÉLORD + ROCK + RANARAMA + FIGHTER PILOT + IMPOSSIBLE + CITY SLICKER + DRAGON TALK

HISTORY IN THE MAKING
cassette : 185 F disquette : 229 F
LEADER BOARD + EXPRESS RIDER + IMPOSSIBLE MISSION + SUPER CYCLE + GAUNTLET + BEACH HEAD + INFILTRATOR + KUNG FU MASTER + SPY HUNTER + ROAD RUNNER + BRUCE LEE + GOONIES + WORLD GAMES + RAID

LES BEST DE US GOLD
cassette : 149 F disquette : 199 F
OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER

12 JEUX EXCEPTIONNELS
cassette : 129 F disquette : 149 F
CYNERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULES + NORTH STAR + EXOLON + LES MAITRES DE L'UNIVERS + VENOM STRIKE BACK + MARAUDER + RANARAMA

OCEAN DYNAMITE
cassette : 149 F disquette : 199 F
PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYZOR

GAME, SET AND MATCH
cassette : 129 F disquette : 179 F
TENNIS + HYPER SPORT + PING PONG + FOOT + GOLF + BASEBALL + BOXING + POOL + SUPER DECATHLON

GAME, SET AND MATCH 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
MATCH DAY II + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF

FORCES MAGIQUES
cassette : 149 F disquette : 199 F
LA PANTHERE ROSE + WESTERN GAMES + CLERVER AND SMART + OPERATION NEMO + DAKAR 4X4

LES AS DU CIEL
cassette : 149 F disquette : 199 F
ADVANCED TACTICAL FLIGHT + ACE + SPITFIRE 40 + TOMAHAWK + AIR TRAFFIC CONTROL + STRIKE FORCE HARRIER

FIST AND THROTTLES
cassette : 129 F disquette : 189 F
ENDURO RACER + BUGGY BOY + IKARI WARRIOR + DR DRAGON'S LAIR + THUNDERCATS

FRANK BRUNO'S BIG BOX
cassette : 139 F disquette : 179 F
FRANK BRUNO BOXING + AIRWOLF + BOMB JACK + SABOTEUR + GHOST'N GOBLINS

LES FUTURISTES
cassette : 149 F disquette : 199 F
BOB MORANE SCIENCE FICTION + SAPHIR + MINE AUX DIAMANTS + ANTHROPE

SIMULATION PACK
cassette : 145 F disquette : 195 F
GRAND PRIX 500 + QUAD + SUPERSKI

LES DEFIS DE TAITO
cassette : 139 F disquette : 199 F
TARGET RENEGADE + ARKANOID I + ARKANOID II + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT

GOLD SILVER BRONZE
cassette : 145 F disquette : 239 F
23 EPREUVES SPORTIVES

LEADERBOARD "PAR 3"
cassette : 145 F disquette : 169 F
LEADERBOARD + LEAD TOURNAMENT + W. CL. LEADERBOARD

KARATE ACE
cassette : 115 F disquette : 175 F
KUNG FU MASTER + BRUCE LEE + UCHIMATA + THE WAY OF TIGER + ADVENGER + SAMOURAI TRILOGY + THE WAY OF EXPLODING FIST

ARCADE ACTION
cassette : 109 F disquette : 179 F
BARBARIAN + RENEGADE + SUPERSPRINT + RAMPAGE + INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS DE L'ARCADE
cassette : 115 F disquette : 195 F
ROADRUNNER + INDIANA JONES + RYGAR + GAUNTLET DEEP DUNG

LA COLLECTION KONAMI
cassette : 115 F disquette : 185 F
JACKAL + SHAOLIN ROAD + NEMESIS + JAILBREAK + YEAR KUNG FU + YEAR KUNG FU 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING PONG + KONAMI

TOP TEN COLLECTION
cassette : 99 F disquette : 159 F
SABOTEUR 1 + SABOTEUR 2 + SIGMA 7 + CRITICAL MASS + AIRWOLF + THANATOS + DEEP STRIKE + COMBAT LYNX + BOMB JACK 2 + TURBO ESPRIT

OCEAN STAR HITS 2
cassette : 89 F disquette : 159 F
ARMY MOVES + MUTANT + WIZZBALL + HEAD OVER HEALS + COBRA + TANK

ALBUM EPYX
cassette : 95 F disquette : 185 F

ALBUM LORICIEL disquette : 169 F

ALBUM DIGITAL
cassette : 95 F disquette : 139 F

IMAGINE ARCADE HITS
cassette : 109 F disquette : 139 F
ARKANOID + GAME OVER + MAD MAX + LEGEND OF KAGE + SLAP FIGHT + YEAR KUNG FU 2

OCEAN ALL STARS HITS
cassette : 89 F disquette : 139 F

LES AS DE L'ESPACE
cassette : 139 F disquette : 189 F
XEVIOUS + CYBERNOID + NORTH STAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON

SUPREME CHALLENGE
cassette : 119 F disquette : 199 F
TETRIS + ELITE + STARGLIDER + SENTINEL + ACE 2

LES NEWS MEGASOFTS

	cassette	disquette
A 320	145 F	195 F
ACTION SERVICE	129 F	179 F
AFTER BURNER	115 F	159 F
AIRBORNE RANGER	179 F	225 F
ALIEN SYNDROME	89 F	135 F
ARCADE WIZARD	99 F	145 F
BARBARIAN (PSYNO)	89 F	135 F
BARBARIAN 2	89 F	139 F
BATMAN	99 F	149 F
BOMBUZAL	89 F	139 F
BUTCHER HILL	89 F	139 F
CARRIER COMMANDE	139 F	189 F
CHICAGO 30'S	109 F	145 F
CORPORATION	89 F	135 F
DARK FUSION	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	99 F	149 F
DRAGON NINJA	109 F	145 F
DYNAMIC DUO	109 F	145 F
ECHELON	129 F	150 F
EMMANUELLE		189 F
FISH	129 F	185 F
FOOTBALL MANAGER 2	135 F	189 F
GALACTIC CONQUEROR	129 F	169 F
GARY L. HOT SHOOT	95 F	135 F
G.I. HERO	85 F	135 F
INDIAN MISSION		155 F
IRON HAND	99 F	145 F
IRON HOUSE	90 F	140 F
IRON LORD	149 F	185 F
JUNGLE BOOK		235 F
LIVE AND LET DIE	105 F	155 F
MEUTRE A VENISE	139 F	190 F
MOTOR MASSACRE	95 F	139 F
NETHER WORLD	95 F	139 F
NIMITZ	89 F	155 F
NORTH AND SOUTH	145 F	189 F
OPERATION WOLF	99 F	149 F
PAC LAND	95 F	139 F
PAC MANIA	109 F	160 F
PUFFY'S SAGA	135 F	169 F
RAMBO 3	89 F	139 F
RETURN OF THE JEDI	95 F	139 F
REX	89 F	159 F
ROADWARS	89 F	135 F
ROBOCOP	99 F	149 F
R TYPE	109 F	159 F
SECRET DEFENSE	129 F	190 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

SKATE BALL
cassette : 139 F disquette : 179 F
SKATE OR DIE
cassette : 99 F disquette : 139 F
STAR TREK
cassette : 99 F disquette : 139 F
SAVAGE
cassette : 105 F disquette : 159 F
SDI
cassette : 99 F disquette : 149 F
SHOOT OUT
cassette : 89 F disquette : 140 F
SOLDIER OF LIGHT
cassette : 109 F disquette : 135 F
TECHNOCOP
cassette : 89 F disquette : 150 F
TERRIFIC LAND disquette : 189 F
TERRORPODS
cassette : 89 F disquette : 135 F
THE ARCHON COLL.
cassette : 159 F disquette : 169 F
THE DEEP
cassette : 95 F disquette : 145 F
THUNDERBLADE
cassette : 89 F disquette : 139 F
TIGER ROAD
cassette : 89 F disquette : 139 F
TIGER TIGER
cassette : 95 F disquette : 139 F
TIMES OF LORE
cassette : 95 F disquette : 139 F
TINTIN SUR LA LUNE
cassette : 139 F disquette : 189 F
TITAN
cassette : 129 F disquette : 169 F

TOTAL ECLIPSE
cassette : 99 F disquette : 149 F
TRIVIAL PURSUIT (nouvelle version)
cassette : 189 F disquette : 249 F
TRUCK
cassette : 179 F disquette : 219 F
TYPHOON
cassette : 85 F disquette : 129 F
THE ELIMINATOR
cassette : 89 F disquette : 135 F
VICTORY ROAD
cassette : 89 F disquette : 139 F
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
disquette : 195 F
WEC LE MANS
cassette : 99 F disquette : 149 F

LES HITS TOPS MEGASOFTS GENERAL

4x4 OFF ROAD RACING
cassette : 99 F disquette : 149 F
944 TURBO CUP
cassette : 149 F disquette : 199 F
1943
cassette : 105 F disquette : 145 F
ADVENTURE DUNGEON DRAGON
cassette : 99 F disquette : 189 F
ALTERN WORLD GAMES
cassette : 89 F disquette : 139 F
ARTURA
cassette : 89 F disquette : 159 F
BARD'S TALES
cassette : 169 F disquette : 199 F
CONSPIRATION
cassette : 135 F disquette : 179 F

CYBERNOID 2
cassette : 99 F disquette : 159 F
DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE
cassette : 99 F disquette : 149 F
FREEDOM disquette : 189 F
FUSION 2 disquette : 179 F
GAME OVER 2
cassette : 125 F disquette : 189 F
GIGN / OPERATION JUPITER
cassette : 139 F disquette : 189 F
GUERILLA WAR
cassette : 99 F disquette : 149 F
HURLEMENTS
cassette : 129 F disquette : 169 F
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
cassette : 159 F disquette : 189 F
MONTE CRISTO disquette : 189 F
PETER PAN disquette : 159 F
PIRATES disquette : 149 F
ROY OF ROVERS
cassette : 109 F disquette : 159 F
THE GAMES WINTER EDIT
cassette : 89 F disquette : 139 F
THE LAST NINJA 2
cassette : 139 F disquette : 159 F
THE VINDICATOR
cassette : 85 F disquette : 129 F

LES CLASSIQUES MEGASOFTS

20.000 LIEUES SOUS LES MERS
disquette : 165 F
FER ET FLAMMES disquette : 239 F

FIRE AND FORGET
cassette : 119 F disquette : 159 F
F15 STRIKE EAGLE
cassette : 99 F disquette : 149 F
GUNSHIPS
cassette : 189 F disquette : 239 F
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE
cassette : 99 F disquette : 155 F
MATA HARI
cassette : 130 F disquette : 180 F
MAXI BOURSE
cassette : 139 F disquette : 189 F
NIGEL MANSELL'S
cassette : 99 F disquette : 159 F
NIGHT RAIDER
cassette : 105 F disquette : 159 F
OFF SHORE WARRIOR
cassette : 135 F disquette : 169 F
PEUR SUR AMITTYVILLE
disquette : 165 F
PROFESSION DETECTIVE
disquette : 225 F
ROADBLASTERS
cassette : 105 F disquette : 159 F
SCRABBLE DE LUXE
disquette : 215 F
SKATE CRAZY disquette : 135 F
STREET SPORT BASKET
cassette : 89 F disquette : 139 F
SUPERSPORTS
cassette : 89 F disquette : 139 F
THE DARK SIDE
cassette : 89 F disquette : 135 F
THE TRAIN
cassette : 125 F disquette : 189 F

LES GIGA-NOUVEAUTES CPC

LES COMPILATIONS

TOP 6
Cassette : 129 F Disquette : 199 F
(Space + Mach 3 + Billy 2 + Charly diams + Budget + Lorigraph)
SPECIAL ACTION
Cassette : 159 F Disquette : 219 F
ERRE HIT I Disquette : 220 F
MAGNIFICENT 7 Disquette : 189 F
MONDE ARCADE
Cassette : 149 F Disquette : 199 F
PRIVÉS
Cassette : 149 F Disquette : 199 F
AVENTURIERS
Cassette : 149 F Disquette : 199 F
DIX SUR DIX
Cassette : 149 F Disquette : 199 F

LES JEUX D'AVENTURES

L'ILE Disquette : 199 F
L'ŒIL DE SET
Cassette : 150 F Disquette : 195 F
LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Cassette : 150 F Disquette : 195 F
MAITRE DES AMES Disquette : 195 F
MANOIR MORTEVILLE Disquette : 199 F
MASQUE + Disquette : 195 F
PEUR SUR AMITYVILLE
Disquette : 165 F
SKYX Disquette : 180 F

JEUX

RUN THE GAUNTLET
Cassette : 99 F Disquette : 149 F
F16 COMBAT PILOT
Cassette : 145 F Disquette : 190 F
MICROPROSE SOCCER
Cassette : 140 F Disquette : 190 F
PURPLE SATURN DAY
Cassette : 165 F Disquette : 195 F
REAL GOSTBUSTERS
Cassette : 165 F Disquette : 145 F
VINDICATORS
Cassette : 95 F Disquette : 145 F
THE MUNSTERS
Cassette : 95 F Disquette : 145 F
MICKEY MOUSE Disquette : 155 F
BLASTEROÏDES
Cassette : 99 F Disquette : 149 F
WARINMIDDLE EARTH
Cassette : 99 F Disquette : 149 F
HKM
Cassette : 99 F Disquette : 149 F
LED STORY
Cassette : 99 F Disquette : 149 F
ARCHON COLLECTION
Cassette : 95 F Disquette : 145 F
SUPERMAN
Cassette : 95 F Disquette : 145 F
MUNSTER Disquette : 149 F
DUO PACK (Space Race + Bob Winner)
Cassette : 149 F Disquette : 199 F

BUMBY
Cassette : 140 F Disquette : 190 F
CHICAGO 90
Cassette : 140 F Disquette : 190 F
HIGHWAY PATROL Disquette : 190 F

MUSIQUE

MUSIC PRO Disquette : 380 F
SILIPACK Disquette : 395 F

ESOTERIQUES

MIROIR ASTRAL Disquette : 320 F
PREVISION ASTRALE Disquette : 380 F
HORLOGE ASTRALE Disquette : 350 F

UTILITAIRES

GESTION BANCAIRE Disquette : 250 F
GESTION FICHIERS Disquette : 350 F
DESSIN TECHNIQUE Disquette : 450 F
DESSIN TECHNIQUE Disquette : 750 F
ASTRO 2001 Disquette : 299 F
TASSIGN Disquette : 310 F
MASTER CALC (CPC 6128)
Disquette : 379 F
JADE Disquette : 390 F
DISCOLOGY Disquette : 350 F
DISCOBOLE (Assembleur) Disquette : 360 F
ADDES Disquette : 270 F
IMPRIMIMAGE Disquette : 280 F

PACK GESTION SEMAPHORE
Disquette : 699 F
KIT TELECHARGEMENT
Disquette : 110 F
VECTORIA 3D Disquette : 410 F

JEUX DE SOCIETE

DEFI AU TAROT Disquette : 180 F
ESPIONNAGE Disquette : 169 F

SIMULATION

PEGASUS Disquette : 249 F
CHUCK YEAGER
Cassette : 95 F Disquette : 165 F
CIRCUS Disquette : 165 F

LES EDUCATIFS

1001 VOYAGES (5/8 ans) Disq. : 290 F
ALGEBRE (4e/3e) Disquette : 195 F
ANGLAIS CONFIRME (4e/3e)
Disq. : 195 F
ANGLAIS DEBUTANT (6e/5e)
Disq. : 195 F
ANGLAIS (1re/TERM) Disquette : 195 F
ANGLAIS TOP NIVEAU Disquette : 195 F
ANNIVERSAIRE BOBBY
(5/8 ans) Disquette : 169 F
APPRENDS MOI A COMPTER (MATERN/CP) Disquette : 195 F
APPRENDS MOI A ECRIRE (1/2 CP/CE) Disquette : 195 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50



LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES GIGA-NOUVEAUTES CPC

- APPRENDS MOI A LIRE (CP) — Disquette : 195 F
- APPRENDS MOI A LIRE (MATERN/CP) — Disquette : 195 F
- ASSOCIE — Disquette : 199 F
- ATELIER DES PUZZLES (MATERN/CE) — Disquette : 95 F
- BALADE AU PAYS DE BIG BEN (6e/5e) — Cassette : 180 F — Disquette : 225 F
- BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS (6e/SECONDE) — Disquette : 720 F
- BALADE AU PAYS DE L'ECRIT (CE/CM) — Cassette : 160 F — Disquette : 180 F
- BALADE OUTRE RHIN (6e/5e) — Cassette : 180 F — Disquette : 225 F
- BALLADE A COLOGNE — Disquette : 195 F
- BALLADE A SEVILLE — Disquette : 195 F
- BALLADE AU PAYS DE L'ECRIT (CE/CM) — Cassette : 160 F
- BARRE L'INTRUS — Disquette : 199 F
- BOSSE DES MATHS 3e — Disquette : 195 F
- BOSSE DES MATHS 4e — Disquette : 195 F
- BOSSE DES MATHS 5e — Disquette : 195 F
- BOSSE DES MATHS 6e — Disquette : 195 F
- CONJUGUER (CE/CM) — Disquette : 95 F
- CREER JOUER AVEC MATHS — Disquette : 229 F
- DECOUVERTE DE L'HOMME (4e/3e) — Disquette : 195 F
- DECOUVERTE DE LA TERRE (4e/3e) — Disquette : 195 F
- DECOUVERTE DE LA VIE (6e/5e) — Disq. : 195 F
- DESTINATION MATHS CE1/CE2, CM1/CM2 — Disquette : 199 F
- DIDACT ENGLISH ORTH GRAM BTS — Disquette : 220 F
- DIDACT ENGLISH ORTH GRAM COL — Disquette : 220 F
- DIDACT ENGLISH ORTH GRAM LYC — Disquette : 220 F

- ECRIRE SANS FAUTES VOL 1 (6e/5e) — Disquette : 195 F
- ECRIRE SANS FAUTES VOL 2 (6e/5e) — Disquette : 195 F
- EDUC MATERNELLE — Disquette : 200 F
- EDUC MATERNELLE 2 — Disquette : 220 F
- ENIGME A MADRID (4e/3e) — Disq. : 145 F
- ENIGME A MUNICH (4e/3e) — Disq. : 225 F
- ENIGME A OXFORD (4e/3e) — Cassette : 180 F — Disquette : 225 F
- EQUATIONS — Cassette : 180 F — Disquette : 225 F
- ESPACE ET SOLIDE — Disquette : 199 F
- ESPAGNOL (1re/TERM) — Disquette : 195 F
- EXAMS — Disquette : 220 F
- FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTE (6e) — Disquette : 195 F
- FRANÇAIS CE2 — Disquette : 225 F
- FRANÇAIS CM — Cassette : 170 F — Disquette : 200 F
- FRANÇAIS CM1 — Disquette : 225 F
- FRANÇAIS CM2 — Disquette : 225 F
- FRANÇAIS CP/CE1 — Disquette : 225 F
- FRANÇAIS (1re/TERM) — Disquette : 195 F
- FRANÇAIS REUSSITE 3e — Disquette : 150 F
- FRANÇAIS REUSSITE 4e — Disquette : 150 F
- FRANÇAIS REUSSITE 5e — Disquette : 150 F
- FRANÇAIS REUSSITE 6e — Disquette : 150 F
- FRANÇAIS SON (CP/CM) — Cassette : 170 F — Disquette : 200 F
- GEODYSSEE PACK (6e/3e) — Disq. : 850 F
- GEOGRAPHIE (1re/TERM) — Disq. : 195 F
- GEOGRAPHIE PRIMAIRE — Disq. : 220 F
- GEOMETRIE (2e cycle) — Disq. : 225 F
- GRAMMAIRE (6e/5e) — Disquette : 220 F
- HISTOIRE (1re/TERM) — Disquette : 195 F
- IL ETAIT UNE FOIS (8/12 ans) — Disq. : 149 F
- J'APPRENDS A ECRIRE (MATERN/CP) — Disquette : 150 F

- J'APPRENDS A LIRE (MATERN/CP) — Disquette : 150 F
- J'APPRENDS A OBSERVER (MATERN/CP) — Disquette : 150 F
- J'APPRENDS LES NOMBRES (MATERN/CP) — Disquette : 150 F
- LANGUE FRANÇAISE 3e — Disq. : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE 4e — Disq. : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE 5e — Disq. : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE 6e — Disq. : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE VOL 1 (4e/3e) — Disquette : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE VOL 1 (6e/5e) — Disquette : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE VOL 2 (4e/3e) — Disquette : 195 F
- LANGUE FRANÇAISE VOL 2 (6e/5e) — Disquette : 195 F
- LECTURE CP — Disquette : 220 F
- MATHS 2e CYCLE — Disquette : 290 F
- MATHS 3e — Cassette : 175 F — Disquette : 220 F
- MATHS 4e — Cassette : 175 F
- MATHS 5e — Disquette : 220 F
- MATHS 5e/4e — Cassette : 175 F — Disquette : 220 F
- MATHS 6e — Cassette : 175 F — Disquette : 220 F
- MATHS 6e/5e — Disquette : 225 F
- MATHS B (1re/TERM) — Disquette : 195 F
- MATHS C ET E (1re/TERM) — Disq. : 195 F
- MATHS CE — Cassette : 175 F — Disquette : 220 F
- MATHS CE2 — Disquette : 225 F
- MATHS CM — Cassette : 175 F
- MATHS CM1 — Disquette : 225 F
- MATHS CM2 — Disquette : 225 F
- MATHS CP/CE1 — Disquette : 225 F
- MATHS D (1re/TERM) — Disquette : 195 F
- MATHS 2e CYCLE — Cassette : 175 F

- MATHS 2e CYCLE 2 — Cassette : 175 F — Disquette : 245 F
- MATHS SUCCES 3e — Disquette : 149,90 F
- MATHS SUCCES 4e — Disquette : 149,90 F
- MATHS SUCCES 5/6 ANS — Disq. : 150 F
- MATHS SUCCES 5e — Disquette : 150 F
- MATHS SUCCES 6e — Disquette : 150 F
- MATHS SUCCES CM — Disquette : 150 F
- MATRICES — Disquette : 220 F
- MEMORISE — Disquette : 199 F
- MONTE CRISTO 6e/5e — Disquette : 195 F
- MOTS CROISES MAGIQUES (MATERN/CE) — Disquette : 95 F
- MULTICOURS 6e — Disquette : 245 F
- MULTICOURS 5e — Disquette : 245 F
- MULTICOURS 4e — Disquette : 245 F
- MULTICOURS 3e — Disquette : 245 F
- NOM DE L'HERMINE 5e — Disquette : 220 F
- OBJECTIF EUROPE 4e/3e — Disq. : 195 F
- OBJECTIF FRANCE 4e/3e — Disq. : 195 F
- OBJECTIFS MONDE 1 (6e) — Disq. : 195 F
- OBJECTIF MONDE 2 (5e) — Disq. : 195 F
- ORTHO CM — Disquette : 200 F
- ORTHOGUS VOL 1 CM1, CM2, 6e — Disquette : 245 F
- ORTHOGUS VOL 2 CM1, CM2, 6e — Disquette : 245 F
- PHYSIQUE/CHIMIE (1re/TERM) — Disquette : 195 F
- POLYNOMES (2e cycle) — Disq. : 229 F
- PETITS COLORIAGES MALINS 1 — Disquette : 149 F
- PETITS COLORIAGES MALINS 2 — Disquette : 149 F
- STATISTIQUES (1re/TERM) — Disq. : 220 F
- TROUBADOUR — Cassette : 175 F — Disquette : 199 F
- VIE ET MORT DES DINOSAURES (9/12 ans) — Disquette : 149 F
- VISA POUR HYDE PARK (6e) — Disquette : 220 F
- VOLEURS de TEMPS (5/8 ans) — Disq. : 199 F

LOGICIELS POUR CPC

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX

Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**

Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

ACROJET

Cassette **119 F** Disquette **169 F**

Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

SILENT SERVICE

Cassette **99 F** Disquette **159 F**

Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS

Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**

Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

COLOSSUS CHESS IV

Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**

Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

PSYCHOTEST

Cassette **100 F** Disquette **135 F**

Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

SCRABBLE

Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**

Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Pres de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

COMPILATIONS

DISK "50"

Disq. 8196 **200 F**

50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

HITS N° 1

Cassette **160 F** Disquette **198 F**

3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS N° 2

Cassette **160 F** Disquette **198 F**

3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS N° 3

Cassette **160 F** Disquette **198 F**

3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

MGT + BACTRON

Disquette **250 F**

Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

OCEAN'S ALL STAR HITS

Cassette **109 F** Disquette **169 F**

6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN

Cass. 8409 **180 F** Disq. 8429 **225 F**

Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CARTE D'EUROPE

Disq. 8132 **225 F**

Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

COURS DE SOLFEGE 1

Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**

Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS ☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LOGICIELS POUR CPC

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

FRANCE GEO
Disq. 8584 **245 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équation...

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ere et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e a Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de geométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les regles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquees. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été crees par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algebre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algebre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, decomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algebrique, rationnels (simplifications et operations de fractions), equations et inequations.

MATHS 3
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systemes lineaires 2,2, calcul sur les racines carrees, notions de trigonometrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **175 F** Disquette **295 F**
Niveau seconde a terminale. Edite par MICRO C. Equations du second degre avec interpretation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repere et des unites, integrales par la methode des rectangles avec interpretation graphique et exercices, suites recurrentes avec graphiques, fonctions reciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **245 F**
Algebre de seconde a terminale. Edite par MICRO C. Image par application affinee, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposees, courbes definies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinematique), courbes definies par une integrale.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Disq. 8280 **170 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

UTILITAIRES

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre a tout moment l'etat de son compte.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **279 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **349 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

ECHOSOFT
Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

HERCULE II
Disquette **395 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Regulierement, HERCULE est mis a jour et ces modifications vous sont proposees sur support magnetique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possedez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante a l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caracteres. Programme les differentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'ecrans parametrables. Trame. Agrandissment. Deplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE II
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préferes. La demarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particuliere. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots a la fois. Repere automatiquement sur la disquette les textes a traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inferieur a celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transferant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de recuperer les programmes et les presentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements necessaires sont affiches en permanence a l'ecran.

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

CALCUMAT
Disq. 8675 **390 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destine aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilites mathematiques sont etendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonometriques notamment. L'edition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel a un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destine aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilite vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Presente de façon claire, vous entrez vos donnees et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succes incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel ideal pour toute manipulation de fichiers enormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de realiser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de tres nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **390 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de creer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'a 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet egalement la recherche multi criteres et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marche est toujours conditionnee par la présentation d'un devis clair, soigne et financierement realiste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice tres explicite) permet d'aboutir a ces resultats sans aucune connaissance informatique particuliere.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LOGICIELS POUR CPC

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE (PC 6128)
Disq. 8096 **399 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

TASWORD + MAILMERGE
Cass. **299 F** Disk. 8472 **399 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **390 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Logiciel de chez LOGYS, édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise de 50 salariés. Edite le journal des payes et calcule les différentes charges...

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **590 F**
Compilation de 3 logiciels : Calcumat, Datamat et Textomat.

LIBRAIRIE POUR AMSTRAD CPC

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7 **129 F**
Pour ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples.

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **135 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage.. Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **145 F**

SUPER JEUX AMSTRAD
PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **140 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION
SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action.
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2
SYBEX
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M
SYBEX
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
PCW **295 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels.
Code 8811 **199 F**

JEUX D'ACTION SYBEX	**58 F**
GUIDE DU GRAPHISME SYBEX	**108 F**
CP/M 2.2 SYBEX	**128 F**
GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS SYBEX	**128 F**
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES SYBEX	**108 F**
ASTROCALC SYBEX	**148 F**
CPM+ SYBEX	**148 F**
GUIDE DU LOGO SYBEX	**128 F**
GAGNEZ AUX COURSES SYBEX	**98 F**
LOCOSCRIPT SYBEX	**110 F**
JEUX D'AVENTURES SYBEX	**128 F**
GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER SYBEX	**108 F**
SONS ET GRAPHISMES EXPLORES SYBEX	**98 F**
BASIC AMSTRAD METHODES PRATIQUES PSI	**105 F**
CP/M SUR AMSTRAD CPC, PCW ET C 128 PSI	**100 F**
GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD PSI	**145 F**
PERIPHERIQUES ET FICHIERS AMSTRAD CPC PSI	**120 F**
SUPER JEUX AMSTRAD PSI	**140 F**

SERVICE VPC

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) EN CONTRE-REMBOURSEMENT : vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, poste 436).

2) PAR CARTE BLEUE : vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) PAR CHEQUE OU CCP : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant (voir ci-contre).

Amis de Province, ce service est fait pour vous

4) PAR MANDAT POSTAL : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) A CREDIT : si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre M. TREILLET, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel.

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour les softs
  50 F pour les accessoires et les imprimantes
  120 F pour les machines.

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par :

☐ Contre-remboursement ☐ Carte Bleue*
☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* Nº de Carte Bleue ______ Date expir. CB ____

NOM
Prénom

Nº ____ Rue ____

____ Code Postal ____

Ville ____

Tél. ____

% 15

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date : ....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités
OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures. La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte avec, après la première commande, un paiement à réception de facture ;
2°) un financement personnalisé (crédit ou location-vente) ;
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.



Revendeurs, professionnels de la micro, nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans nos annonces. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au ☎ **42.06.50.50, poste 39.**

ETUDIANTS, désormais vous avez droit au tarif "Collectivités" chez GENERAL : En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.

• Vds Amstrad CPC 464 couleur état neuf : 2 500 F, sous garantie. Eric Sellam, 2, rue Eugène Caron, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 43 33 23 71 (après 20h).

• Urgent ! Cherche CPC 6128 couleur + quelques D7, vierges et originales + revue + joystick. Environ 1 700 F. Faire offre à Kamel Benedris, 4, place Lenôtre, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78 88 26 24.

• Vds bidouilles, trucs, plans, solutions, pokes, etc. pour 6128 ou 464. Grand choix. Hervé Collombar, La Salle, 74110 Mazine. Tél. : 50 79 09 62 (sam. après-midi).

• Vds CPC 464 couleur + DD1 + joystick + manuels + revues + nbx jeux et utilitaires originaux (Operation Wolf, 944 Turbo Cup...). Le tout en tbe. Eric Marcelot, 5, rue du Bois-des-Brosses, 77320 Lescherolles. La Ferté-Gaucher. Tél. : (1) 64 20 18 44 (après 19h).

• Vds pour Amstrad 464 K7 la collection Konami (100 F), Shanghaï Karaté (45 F), F-15 Strike Eagle (100 F), Caves Of Doom (45 F)..., ainsi que K7 originales pour 464. Demander liste à Frédéric Fontaine, 10, rue Aubry, 77410 Villeroy. Tél. (1) 60 01 91 30.

• Vds Amstrad CPC 6128 coul. tbe et encore sous garantie + nbx jeux originaux + 2 joysticks + nombreuses revues. Valeur : 5 600 F. Cédé à 3 980 F. Yannick Frindel, 19, route de Strasbourg, 67230 Sand. Tél. : 88 74 73 65.

• Pour 6128. Recherche (originaux) : Rex, ISS, Juns, Pac-Land, Eliminator, HKM. Possède (orig.) : After Burner, Technocop, Tiger Road, R-Type, Robocop + divers utilit., éduc., isot. Liste contre enveloppe timbrée. Willy Sainty, 178, Chardonnerets, 62155 Merlimont. Tél. : 21 09 54 75.

• Urgent, vds 6128 monochrome clavier Qwerty + revues + livres + joystick. Le tout 2 000 F. Reynald Genay, 87, av. Secretan, 75019 Paris. Tél. : (1) 42 45 77 98.

• Cherche contact pour échange de jeux originaux D7 pour 6128. Possède 250 jeux dont Target, Pac-Mania, Savage, Guerilla, Buggy Boy.... Recherche R-Type. Merci les amstradiens. Envoyer listes à Philippe Lozano, 8, rue des Fontenelles, 60250 par Mour, Foulangues. Tél. : 44 27 85 61.

• Recherche lecteur de D7 DD1 + interface pour CPC 464 en bon état. Pas trop cher, et avec jeux originaux si possible. Je peux mettre 500 F maxi. Merci. Stéphane Pelletier, 10, rue de Suède, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (1) 48 68 62 31.

• Vds pour CPC 6128 original Titan de Titus : 75 F. Tél. à Fabrice après 18 h au 46 77 13 09.

• Urgent ! Vds Amstrad CPC 464 coul. + lect. D7 DD1 + joystick + K7 et D7 originales + filtre + bombe nettoyage filtre + D7 nettoyage lecteur D7. Prix : 3 500 F. Acheteur si poss. Paris et banlieue. Luc Doyelle, 5, rue Guy-Sourcis, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. (1) 34 64 58 81 (après 18h).

• Recherche 6128 mono. ou couleur avec manuel (récent). Olivier Paillard, 1, allée du Domaine, 35830 Betton. Tél. : 99 55 91 28 (après 17h).

• Vds Amstrad CPC 6128 couleur excellent état (88) + 20 D7 originales dont utilitaires + crayon optique. Le tout pour 2 500 F à débattre. Vunny Ly, 124, bd de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (1) 48 76 73 32 (en soirée).

• Stop ! achète Wargames originaux, et pas cher. Sérieux sinon s'abstenir. Frédéric Laplaine, 73, av. Jean-XXIII, 49000 Angers. Tél. : 41 68 28 25.

• Vds CPC 6128 + moniteur couleur + DHP 2160 + Joysticks + 50 D7 originales dont nbx logiciels (PAO, Amsword...). Prix : 5 000 F à débattre. Ecrire à Cédric Poigneau, 106, rue de la Bruyère, 78300 Poissy. Ou tél. : (1) 30 74 07 73 (après 18h).

• Echange CPC 464 monochrome + lecteur DD1 + nbx jeux originaux contre CPC 6128 couleur. Hervé Chervy, 18, av. du Sapins, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (1) 43 05 64 85.

• Vds pour CPC à 50 % de leur valeur actuelle : digitaliseur ARA (acheté été 88, avec facture) pour 550 F, adaptateur Péritel 250 F, synthé DK TROMICS + 2 H.P. pour 200 F. Cadeaux pour celui qui achète le tout (magazines et livres de programmation). Frédéric Magniez, 38, rue Etienne-Dolet, bt A, 93140 Bondy. Tél. : (1) 48 48 03 95.

• Vds 6128 + 5" 1/4 + 400 logiciels et D7 (5" 1/4 et 3" 1/2) originaux + revues + Northstar 64K + imprimante + log. utilitaires + D.Base 2 + T Maker + Multiplan + Supercalc + Fortran. 5 000 F. Alain Gibier, 2, rue E-Mounier, 78370 Plaisir. Tél. : (1) 30 55 47 98.

• Cherche correspondants pour échanges jeux originaux sur 6128. Possède 80 jeux orig. (Spitting Images, R-Type, Technocop...). Envoyer listes à Philippe Allard, le Sidney, 6, bd Ardisson, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93 67 10 17.

• Le voilà, le club Amiludi (94 et Paris) pour Amstrad. Pour les adhérents : échanges, petites annonces, contacts, pokes, news. Pour les non-adhérents, cela coûte 20 F/mois. Pour les abonnés : 120 F/an. Fabrice Bonnet, 30, av. de la Paix, 94260 Fresnes. Tél. : (1) 46 66 81 13.

• Urgent ! vds jeux originaux : The Last Ninja II + Western Games + Morteville Manoir + Space Racer + Operation Wolf + Mission + Livingstone, et cherche contacts sérieux pour échange sur 6128. Possède nouveautés. Pas rapides s'abstenir. Yves Meyer, 20, route Romaine, 67700 Saverne. Tél. : 88 91 00 44.

• Vds Amstrad CPC 464 couleur + DD1 + joystick + nbx jeux + revues, le tout pour 2 500 F. Stéphane Giaciolini, 10, rue Jean-Follay, 93250 Villemomble. Tél. : (1) 48 54 05 90.

• Vds CPC 464 + lecteur DD1 + extension 64K + 100 revues + D7 originales (Platoon, Operation W...) + K7 orig. Très peu servis. Le tout 3 800 F (à débattre). Vincent Mérigon, 2, rue Foucher-le-Pelletier, 92130 Yssy-les-Moulineaux. Tél. : (1) 45 54 54 24.

• Vds originaux sur 6128 : Discology 5.0, Trantor, XOR, Freddy Hardest, Les Dieux de la Mer, Ocean Hits 2. Sur 464 : Antiriad, Legend of Kage, Space Harrier. Tous à moitié prix. Hooi Teh, 18, rue de la Grande-Chaumière, 75006 Paris. Tél. : (1) 46 34 51 13.

• Vds 464 mono + manuels + joysticks + 100 jeux originaux (Titans, Operation Wolf), le tout : 2 500 F. Ali Makhloufi, 14, rue Mouraud, B 42, 75020 Paris.

• Club CPC 464 recherche adhérents et échanges (jeux K7 originaux, trucs et astuces...). Gérald Lateulere, 20, rue Henri-Faisans, 64000 Pau. Joindre un timbre (2,20F) pour réponse.

• Stop ! Vds imprimante Seikosha + Datamat + Semword + Tasprint + Multiplan + câble + Calcumat + papier (en quantité) + cadeau au plus rapide. Le tout 1 000 F. Valeur 3 050 F. Eric Darmon, res. le Bizet, 83170 Brignoles. Tél. : 94 59 29 05.

• Urgent ! Je cherche un listing de gestion familiale pour CPC 6128. Si vous en avez 1 ou plus, je vous serai très reconnaissante de me les envoyer. Possibilités d'échanges contre listings de jeux. Merci d'avance. Sandrine Graillot, 36, bd de la Fraternité, 44100 Nantes.

• Affaire exceptionnelle : vds en K7 les meilleurs jeux Amstrad (48 originaux), Green Beret, Operation Wolf, Strike Force Harrier, Gunship, Hms Cobra, ATF, Zombi, Captain Blood, etc. Pour tous les goûts, 2000F le tout, ou liste sur demande, à Marc Duquenne, 10, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : 43 31 38 35.

• Recherche Thunder Blade, Robocop, Maxi Bourse (originaux), 50 F l'un, 100 F les deux, ou 200 F les trois. Recherche aussi correspondant région Toulouse. Sébastien Detombes, 91, rue Hoche, 78800 Houilles.

• Vds Amstrad 6128 avec moniteur couleur tbe, pour seulement 3 300 F (à débattre). Sylvain Prat, 1, allée des Troënes, 78200 Mantes-La-Jolie.

• Cherche Multiface 2 ou 2+, ou Mirage Imager pour 200/300 F, avec manuel bien sûr (en cadeau, D7 vierges). Lyric, 28, av. des Pâquerettes, 93370 Montfermeil.

• Cherche correspondants (disk et K7) pour suite sérieuse et durable. Possède best-sellers et nouveautés (originaux). Cristophe Rendu, 7, rue Corneille, 76400 Fécamp. Tél. : 35 28 25 06.

• Dément ! Vds CPC 6128 couleur + 100 jeux originaux + joystick + housses + câble CL1. Le tout 2 900 F. Xavier Brelaz, La Chapelle, 74360 Abondance. Tél. : 50 73 50 37 (week-end après 18h).

• Cherche Amstrad CPC 6128 avec moniteur couleur. Prix : 2 000 F. maxi. Rachid Bouhassoun, 10, rue Jules-Appert, 61100 Flers. Tél. : 33 96 07 46.

• Vds CPC 6128 couleur (tbe) + station Amstrad + 50 jeux originaux (California Games, album Ubi...) + revues + 2 manuels. Valeur réelle : + de 8 000 F. Vendu 4 500 F. Pascal Médecin, 2, bd Dubouchage, 06000 Nice. Tél. : 93 85 80 71 (après 18h).

• Cherche correspondants pour échanger jeux originaux sur CPC 464 en K7. Stéphane Mignot, 5, av. du Maréchal-Foch, 87100 Limoges.

• Vds originaux tbe en D7 : Game, Set & Datch, Des Chiffres Et Des Lettres, All Stars, The Adv. OCP Art Studio, à 200 F le soft. Quad, RX220, Imagine's Arcade Hits, Championship Sprint, les Privés, Trivial Pursuit, à 100 F le soft. Envoyez commandes + chèques à Vincent Routon, 14, rue Henry-Lebesgue, 60000 Beauvais. Tél. : liste rouge.

• Vds CPC 6128 (tbe) sous garantie + nbreux D7 jeux originaux + housses de protection + D7 nettoyage + cordon K7 et rallonge clavier/écran + Quick Shot 2 Turbo. Le tout 2 800 F. Denis Crepin, 183, bd A.-Briand, 93100 Montreuil. Tél. : 42 87 02 16 (en soirée).

• Vds K7 originales pour CPC (Robocop, Dragon Ninja, Titan, Wec Le Mans, R-Type...). Liste complète contre enveloppe timbrée. Emmanuel Nhieu, rte de la Bastidonne, 84120 Pertuis. Tél. : 90 79 29 15.

• Vds CPC 664 D7 incorporé 64 K Mev, moniteur monochrome GT65, joystick Konix Speed King, 1 700 F. Options possibles : housses, jeux et logiciels originaux. Appeler Marc Nivelie, après 18 h, au 60 03 38 99.

• Vds kit de téléchargement pour Amstrad CPC (80F à débattre). Jamais servi ! Cédric Lamalle, 2, place de l'Arrivée, 91800 Brunoy. Tél. : 60 46 00 78 (après 17 h).

• Cherche moniteur couleur, à échanger contre moniteur monochrome + 500 F. Frédéric Darmont, Grandbussières, 71960 Pierreclos, Bussières. Tél. : 85 37 75 33.

• Vds Amstrad CPC 464 couleur tbe + joystick + 25 K7 originales (Silence Service, 500CC, MGT, Sapiens...). Le tout 3 000F. Florent Bussy, 133, allée Verdi, 69780 St-Pierre-de-Chandieu. Tél. : 79 40 33 25.

A L'HEURE OU HENN FOURRAGE,

Les visages étaient blafards et ruisselants de sueur... L'air tout autour de la masse humaine - enfin, presque ! - suintait l'adrénaline... Les joysticks imploraient pitié ! Les lecteurs de disquettes rêvaient du dernier 33 tours d'Elsa, ou de n'importe quel truc pour ne pas penser... Mais faut pas croire que c'était la guerre, non, c'était rien qu'une soirée ordinaire où le commando-action du Chef torturait, façon sanglant hard, les derniers softs encore moribonds...

Alors, tas de sous-étrons, vous n'arrêtez pas de mobiliser toutes les lignes téléphoniques de la Nation et de vos géniteurs parce que, soit disant, vous êtes bloqués dans "The Last Double Dragon Ninja II, The Son of The Revenge", le A 100% arcade-aventures 1989 ? Franchement, je serai extrêmement déçu qu'aucun aventurier ne puisse donner des conseils et trucs pour cette baston sauvage, et je lance ici un appel solennel : demain, 4 plombes du mat, tous les renseignements sur mon bureau ou SINON c'est les mines de sel dans la banlieue de Pluton, pigé ? Heureusement pour les feignants et pour apaiser mon courroux destructeur, Sébastien Mandine de Port-de-Bouc dans le 13 nous fait part de la luce complète de **The Last Ninja II.** (Dis, le mec aux grandes lèvres, là, t'arrêtes de baver sur mes pompes, tu veux ? C'est une grande baffe, genre saut de l'ange du plongeoir de dix mètres dans une piscine sans eau, que tu cherches ou quoi ?!...



Non, Chef, c'est la luce, la luce, la luce...)

LALUCE DE N.II

Seulement les deux premiers tableaux ce mois-ci et la suite le mois prochain, voili voilà : **Central Park**-niveau 1. Allez en haut et frappez l'icône qui clignote. Revenez au premier écran, une trappe s'est ouverte. Plongez. Vous verrez une clé, prenez-la puis sortez et allez à droite. Dans la corbeille en haut de l'écran fument des hamburgers appétissants. Prenez-en un. Rendez-vous ensuite dans l'écran du lanceur de couteaux, approchez-vous de la grille, escaladez-la, sautez les murs espacés et ramassez le bâton. Revenez à présent dans l'écran du lanceur pour passer en haut. A côté du flicos se trouve une boîte. Tuez le flic et fouillez la boîte, vous y trouverez des shurikens. Allez à gauche. Tuez encore le flic et prenez la clé (shift). Appuyez sur "P" quand vous êtes au milieu du portail et, Alléluia, ça s'ouvre ! Traversez la rivière après avoir attendu que passe la barque. Maintenant, les routes se séparent, il faut choisir celle du haut. Faites attention aux abeilles et sautez avant de changer d'écran. Détachez la barque grâce au bâton et revenez d'où vous êtes parti. Prenez la voie de gauche. Attendez la barque et sautez immédiatement après avoir touché le dessus de la barque. C'en est terminé avec le niveau 1.

The Street-niveau 2. Prenez à droite. Traversez la rue une fois que le feu a cessé de clignoter. Allez à gauche. Tuez le flic (il y en a qui commencent à aimer ça, on dirait...). Défoncez la porte d'un coup de latte. A l'intérieur du magasin, prenez l'épée qui clignote, ressortez et allez maintenant le plus à droite possible. Dans un écran, vous verrez : un flic (non, lui vous le laissez vivre encore vingt secondes !), une plaque d'égout, une voiture, un magasin et une bouteille qui clignote. Prenez la bouteille et traversez la route pour emprunter la voie de gauche. Rentrez dans le cabanon. A l'intérieur, ramassez l'outil. On a suivi? OK. Alors maintenant, on remonte tous les écrans pour retrouver le deuxième où se trouve un feu. Continuez à droite, en haut, vous apercevrez une plaque d'égout et un flic. Celui-là a vécu ses derniers instants au moment où vous avez posé le pied dans l'écran. Détruisez la flicaille et placez-vous ensuite sur la plaque, pressez la touche "P", elle s'ouvrira. Le niveau 2 est over.

DEUX KI ? DEUX KOUA ?

Pour apaiser mon ire redoutable, Stéph le dépanneur envoie aussi quelques trucs pour **Dragon Ninja**. A la fin de chaque niveau, il faut tuer le maître. Pour cela, agenouillez-vous et frappez l'adversaire sans vous relever. Retournez-vous, toujours à genoux, et attendez que le maître saute par-dessus vous. Au moment où il atterrit, vous le frappez et vous recommencez cette procédure jusqu'à transformation en carpette de ce redoutable combattant. (Maintenant, vous pouvez vous relever !) Dans ce jeu sur huit niveaux, eh bien Sébastien, le sus-cité, nous prodigue encore un Everest de bons conseils. Suivez le guide.
Première partie : ne restez pas en bas.

IT LE GRAND ANE... BROUTONS !

Sautez. Avancez en vous débarrassant de vos ennemis au fur et à mesure. Pour ceux qui arrivent dans votre dos, prenez soin de vous baisser dès qu'ils apparaissent pour ne pas recevoir un shuriken. Essayez de vous procurer un nunchaku. Descendez Karnov comme indiqué précédemment.

Deuxième partie : restez au milieu en essayant de ne pas tomber. Ne vous collez pas au bord de l'écran, car vous vous ferez avoir par un ninja qui vous touchera à cause d'un bug du programme. Au bout, vous attend un petit homme griffu.

Troisième partie : retournez au départ et tapez, sinon vous perdrez bêtement un rond. Descendez et avancez vers la droite. Plongez dans l'eau, là vous êtes invulnérable. Pour le ninja de la fin, accompagnez-le à l'extrémité gauche de l'écran tout en restant dans l'eau et rouez-le de coups. Si vous sortez de la baille, le ninja se multipliera.

Quatrième partie : restez en haut et avancez chaque fois qu'apparaît un ninja sur la même ligne que vous. Baissez-vous. Lorsque le talus sera séparé par un mur, sautez pour ne pas tomber à l'étage en-dessous. Au bout, il faudra se laisser glisser et continuer en évitant les shurikens. Sautez chaque fois que vous trouverez un talus. Pour le géant de la fin, employez la méthode du début.

HUN ? KOMENT ?

J'en vois un qui se roule par terre comme une limace. Il ressemble au soldat de sous-deuxième classe Hubert de Rennes. Et ça nous dit quoi, cette... chose ? "Chef respecté, malgré votre super tuyau du n° 12, je n'arrive pas à passer le passage secret bidon. Auriez-vous la gentillesse de me donner la réponse aux questions, parce que, là, ça commence réellement à ME LES FOUTRE !"

Allez, je vais te répondre, tu m'attendris. C'est vrai, tu ressembles à un vieux clebs que j'avais juste avant qu'il claque de désespoir ! Il y a dix questions. A la première, tu réponds naturellement. A la deuxième, si c'est pas toi qui réponds, c'est l'autre. A la troisième, faudra te pencher sur cette histoire et chercher avec soin. Dans la salle à manger, as-tu trouvé un manuscrit ? Peu importe, cela te permet de répondre à la quatrième et à la cinquième question. Pour les autres, il faut savoir qu'il y a deux nombres à répondre qui sont des diviseurs de 30, et trois prénoms qui comportent au moins deux voyelles. Ensuite, faut prendre la bague en or, la mettre sur le trou de la boule et tourner. Voilà, et si cela ne te suffit pas, il ne te reste plus qu'à chercher un clou qui dépasse pour te taper la tête contre le mur ! Tiens, pour apaiser ma phénoménale fureur, je me martyriserais bien une ou deux nouvelles recrues. Allez les bœufs là-bas, en rang par deux, marche de six cents kilomètres et magnez-vous si vous voulez vous rentrer avant de repartir ! UNE... DEUX ! UNE... DEUX ! Et on sourit...

The lovely Chief !

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand Kahn, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que, parmi vos rangs, il se trouve des Seigneurs et Ladies de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion et ingratitude que j'inscrirai en lettres d'or, au **Panthéon de la Frime et de la Renommée**, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, coupez, découpez, recopiez le bon ci-dessous. Mettez-y votre numéro de téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

LE CHEF

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

H

BIS : TOU

Comme vous avez pu vous en apercevoir le mois dernier, les bidouilles n'étaient pas finies. Deux pages pour parler du gate-array, c'est relativement léger. Surtout qu'il est balèz l'animal, et qu'il abat pas mal de boulot au sein du CPC et à lui tout seul. Bon, passons d'ores et déjà au bla-bla habituel.



Tout d'abord, je tiens à rattraper une pétouille que j'ai laissé fuser le mois dernier. Les numéros de couleur que vous passez lors des commandes envoyées au "gai taré" ne sont pas celles utilisées sous Basic. Il faut faire une petite conversion et, à titre indicatif, un tableau qui contient ces équivalences est donné dans le fanzine *Crazy Croc*, numéro 15. Voilà qui remet les pendus en l'air, de rien. Et puis, comme *Cent Pour Cent* n'est pas le plus nul des magazines pour CPC, nous vous donnons le tableau de conversions des couleurs, du Basic vers le 6845, mais c'est seulement pour ceux qui ne lisent pas *Crazy Croc*.

RAMBO VIT DES HAUTS ET DES BAS

Ce petit intertitre qu'il faut lire Rom, beau vidéo et débats est là pour annoncer le chapitre parlant de la commutation des Rom. Comme nous l'avons dit dans le précédent numéro (je fais ici appel à vos souvenirs quelque peu défraîchis par les longues nuits blanches passées à tirlipoter le CPC) le gai taré s'occupe de tout ce qui est travaux sur l'environnement. La Rom faisant partie de l'environnement, le gai taré la prend en charge.
Comme vous le savez, un micro-ordinateur doit posséder de la Rom et de la Ram, respectivement pour gérer le matériel et traiter des données. Mister Amstrad himself s'est dit, je cite de source sûre : moins de 64 Ko, c'est pas terrible pour un micro, alors il faut trouver une astuce pour que la Rom ne prenne pas de place dans l'espace d'adressage du Z80. Ah, mille millions d'excuses et de sabords, j'ai oublié de vous dire que le Z80 ne peut accéder qu'à 65 536 octets, cela étant dû au fait que son bus d'adresses ne contient que 16 bits. Si on avait mis les 32 Ko de Rom en ligne et sur le slot zéro, c'est-à-dire dans l'espace d'adressage normal, il est facile de comprendre que seuls 32 autres Ko de Ram auraient pu être ajoutés. 32 Ko pour un écran, un système, un Basic, ça ne fait pas lourd. Si, en plus, on rajoute la gestion du lecteur de disquettes, je connais des octets qui se seraient sentis un peu comme dans une boîte de conserve de sardines aux heures de pointe. Donc, c'est ici que les concepteurs de notre CPC ont fait le

TE GAITE

plus fort, ils se sont dit : si on met de la Rom sur un autre plan, et qu'elle prend la place de la Ram, on gagne de l'espace et on peut garder 64 Ko de Ram sans rien perdre. Le gai taré a donc été construit dans le but de commuter les Rom pour qu'elles remplacent les Ram lorsqu'on en a besoin.

Comment ça marche ? C'est très simple. Avant tout, voici la signification des bits esclaves lorsque les bits de commande 7 et 6 sont respectivement à 1 et à 0.

Bit 5 : toujours à 0 sans quoi je ne me sens absolument pas responsable de ce qui peut arriver.

Bit 4 : sert à remettre le diviseur (viseur ?) d'interruptions à zéro lorsqu'on le met à 1. Pas mal !

Bit 3 : connecte la Rom supérieure s'il est à 0. Dans le cas contraire, il la déconnecte. Etonnant, non ?

Bit 2 : connecte la Rom inférieure s'il est à 0. Dans le cas contraire, il la déconnecte. Etonnant, non ? Il faut que j'arrête, car je me répète.

Bit 1 : poids fort du contrôle de mode écran.

Bit 0 : poids faible du contrôle de mode écran.

Pour les Basicœurs fidèles, sachez que le contrôle de ce port avec cette commande vous est interdit. En effet, vous faites pour ainsi dire sauter les Rom à tous les coups et empêchez le Basic d'interpréter vos commandes d'INP et d'OUT. C'est pas de votre faute, mais nous voyons ici qu'un avantage peut devenir aussi un inconvénient. Bref, à Basic stérile reste assembleur puissant. Pour faire sauter les deux Rom en mode 1, il suffit de programmer :

```
LD   BC,#7F81
OUT  (C),C
```

Et c'est là que le chef pose la question piège, histoire de vouloir me planter. Des baffes que j'y mettrais dans le beignet moi, au chef ! Bref, pour ne pas perdre la face (secteur &C4, piste 37), je réponds à sa question que je vous pose : "Comment on fait pour sélectionner la Rom 7 du lecteur de disquettes ?", dit-il de sa voix glauque qui ferait peur à un poissonnier de Rungis un matin de printemps à 4 h 23 précises. On sélectionne la Rom supérieure et on met 7 sur le port &DF00, lui dis-je sarcastiquement au sortir d'un soupir agacé d'une voix sensuelle et pulpeuse appuyée d'un upercut de 15 tonnes dans la machoire gauche préalablement endommagée par mes soins. Que j'aime à entendre les deux mots outch et bobo sortir de la bouche de notre vénéré et respecté chef qui va d'aventures en aventures de la Porte de Versailles à La Défense (warf, warf, warf, mort de rire). Pour tout vous dire, voici le source :

```
LD   BC,#7F84   ; en mode 0
OUT  (C),C
LD   BC,#DF07   ; Rom 7 dans C
OUT  (C),C
```

Couleurs	
Basic	6845
0	20
1	4
2	21
3	28
4	24
5	29
6	12
7	5
8	13
9	22
10	6
11	23
12	30
13	0
14	31
15	14
16	7
17	15
18	18
19	2
20	19
21	26
22	25
23	27
24	10
25	3
26	11

En ce qui concerne le mode écran, je crois que vous avez compris le fonctionnement. C'est la valeur binaire des deux bits de poids faible avec les bits 7 à 1 et 6 à 0, qui forcent le mode écran désiré. N'utilisez pas le mode 3, c'est bêtement un mode 0 avec seulement 4 couleurs. En ce qui concerne la détection de la multiface, elle passe aussi par le port &DF00, mais il faut que je redemande à Rubi comment on fait, car j'ai personnellement oublié (sympathique, mais la honte sur moi quand même !).

BANK IS SO NICE

Oui, monsieur Atari, même si on n'a que 64 Ko, on sait en utiliser 128 sur la machine de même type. 128 Ko c'est beaucoup pour un CPC, mais encore faut-il savoir s'en servir. Le gai taré possède toutes les facultés le rendant apte à contrôler parfaitement la situation. Alors, pourquoi aller chercher ailleurs ce que l'on a dans les banques ? Un simple petit OUT, fonctionnant même sous Basic, permet de disposer des 64 Ko supplémentaires. Ce qui est bête, c'est qu'on peut les utiliser sous Basic, mais sans en profiter réellement. Je m'explique : il est possible de travailler avec la mémoire des 6128 en l'utilisant comme zone de stockage, mais cela oblige le programmeur à n'utiliser qu'un programme Basic de moins de 15 Ko, variables incluses. Dans ce cas, il vaut mieux savoir programmer un tout petit peu en assembleur, sans quoi la taille du logiciel créé se trouve relativement limitée.

En fait, les 128 Ko supplémentaires se trouvent, par banque de 16 Ko, tous de &4000 à &7FFF.

OUT &7F00,&C0 est la configuration d'origine.

OUT &7F00,&C4 permet de mettre la première banque de 16 ko entre &4000 et &7FFF à la place de la mémoire normale, ce qui explique l'inconvénient précédemment cité.

OUT &7F00,&C5 positionne la deuxième banque à la même place.

OUT &7F00,&C6 fait de même pour la troisième.

OUT &7F00,&C7 met la quatrième banque à la même adresse.

Pour commuter les banques, ces simples OUT suffisent. Attention, il n'est possible d'utiliser l'écran en &4000 qu'en mode &C0, c'est-à-dire sur le plan Ram d'origine. Voilà qui, j'espère, vous rendra satisfait.

CONTENT, GAI, HAPPY

C'est ici que finissent ces bidouilles qui ont eu l'honneur de vous présenter le gai taré en deux mois. Que votre CPC profite de ces nouvelles connaissances et que le règne du gai arrive. A bon programmeur, salut.

Sined le Pagayeur



AMSTRAD 464 6128

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !
1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR



3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

COMPILATIONS

DEMENT

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE.CHALLENGE.
+THE VINDICATOR
+SALAMANDER
+TYPHOON

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS
+TIGER ROAD
+1943
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACKBEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 149/199F
+MERCENARY
+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN
+LEVIATHAN
+BOBSLEIGH
+SHACKLED
+TRANTOR+CHOLO
+XENO+10TH FRAME

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER
+BIONIC COMMANDO
+SIDE ARMS
+GUNSMOKE
+DESOLATOR
+SHACKLED

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID
+DEFLEKTOR
+MASK +BLOOD BROTHERS
+NEBULUS+HERCULES
+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON
+PREDATOR
+KARNOV
+CRAZY CARS
+COMBAT SCHOOL
+GRYZOR
+SALAMANDER+DRILLER

BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN
+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+TARGET RENEGADE
+ARKANOID 1
+ARKANOID 2
+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT

COMPILATIONS (suite)

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCHDAY2
+BASKETMASTER
+SUPER HANG ON
+CHAMPION CHIP SPRINT
+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF

GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX

HISTORY IN MAKING 199/249F
+LEARDERBOARD
+EXPRESS RAIDER
+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET
+BEACH HEAD+INFILTRATOR
+KUNG FU MASTER
+SPY HUNTER+ROAD RUNNER
+BRUCELEE+GOONIES
+WORL GAMES+ RAID
+BEACH HEAD

FORCES MAGIQUES 149/199F
+ PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES
+CLEVER AND SMART
+OPERAT. NEMO+DAKAR 4X4

SPACE ACE 129/149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR
+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK

TEN MEGA GAMES 3 129/149F
+LEADERBOARD
+10THFRAME+LASTMISSION
+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER
+DRAGON TALK

FIST AND THROTTLES 119/139F
+ENDURO RACER
+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR
+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS

FRANK BRUNO BIG BOX 129/179F
+FRANK BRUNOBOXING
+COMMANDO+AIRWOLF
+GHOST'NGOBBLINS
+BOMJACK+SABOTEUR

COMPILATIONS (suite)

LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MORA. S. F.+ SYNDROME
+CRAFTON ET XUNK
+CYBOR+DESPOTIK DESIGN
+STARBOY+L'HEPISS
+Z COMME ZARK DAVOR

SIMULATION PACK 145/195F
+GRAND PRIX 500
+QUAD+SUPERSKI

KARATE ACE 115/175F
+KUNG FU MASTER
+BRUCE LEE
+UCHI MATA JUDO
+AVENGER
+THE WAY OF THE TIGER
+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST

ELITE 6 PACK N° 3 95/145F
+DRAGON'S LAIR 1+2
+ENDURO RACCER
+PAPERBOY
+GHOST'NGOBBLINS
+TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN
+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2

GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER
+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP D.

AMST. GOLD HITS 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD
+BRAVESTAR
+RAMPART
+CAPTAIN AMERICA

COLLECT. KONAMI 115/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD
+NEMESIS+JAILBREAK
+YE AR KUNG FU 2+MIKIE
+GREEN BERET
+YEAR KUN. FU
+HYPERSPORT+PINGPONG

COMPILATIONS (suite)

TOP TEN COLLECTION 99/145F
+SABOTEUR 1
+SABOTEUR.2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF
+THANATOS+DEEP STRIKE
+COMBATLYNX+BOMBJACK 2
+TURBO ESPRIT

GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
+FOOT+ GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON

ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+EAGLE NEST+A.C.E.
+SHOCKWAY RIDER+BATTY
+INTERNATIONAL KARATE
+LIGHT FORCE

SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INTERNATIONAL KARATE+
+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES.

PORTE CLEFS MICROMANIA 95F
REPODUIT FIDELEMENT
LE LAZER, LA MITRAILLETTE,
LE LANCEMENT DE GRENADE

MANETTE US GOLD 109F
(PLUS UNE MONTRE DIGITALE GRATUITE)
MANETTE SPEED KING 109F
PRO 5000 129F
CHEETAH MACH1 129F
CHEETAH 125+ 85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES 49F
CABLE MAGNETO AMST. 49F
CABLE D'EXTENSION POUR JOYSTICK 49F
CABLE DE TELECHARGEMENT 49F

HOUSSE DE PROTECTION
HOUSSE CPC 464 COUL. 89F
HOUSSE CPC 464 MONO 89F
HOUSSE CPC 6128 COUL 89F
HOUSSE CPC 6128 MONO 89F

DISQUETTES VIERGES
4 CASSETTES VIERGES 29F
4 DISQUETTES VIERGES 99F

SOLDES DISK 49F

720°
BARBARIAN
DESOLATOR
HARDBALL
HEAD OVER HEALS
JACK THE NIPPER 2
RAMPARTS
SIDE ARMS
STREETFIGHTER
TENTH FRAME

DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

** Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA !!
Ces logiciels doivent sortir prochainement.
Téléphonez nous ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

AMSTRAD 464 6128

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !
1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

1 ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR



BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BUTCHER HILL	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
OUT RUN EUROPA	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
STORMLORD	99/149F
THE GAMES SUMMER	99/149F
VIGILANTE	99/149F

NOUVEAUTÉS (suite)

TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TIMES OF LORE	**95/145F**
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VINDICATORS	**99/149F**
WANDERER	95/139F
WEIRD DREAMS	**149/199F**
WHIRLIGIG	89/139F

AUTRES NOUVEAUTES **

ARCADE WIZARD	99/149F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
ELITE	99/149F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/175F
FISH	ND/185F
H.A.T.E.	**99/149F**
INDIAN MISSION	ND/159F
KULT	149/199F
MEURTRE AVENISE	145/195F
MICROPROSE SOC.	**109/165F**
NIMITZ	99/159F
OBLITERATOR	**99/149F**
PARANOIA COMPLEX	99/149F
PROJECT STEALTH F.	145/195F
PRO SOCCER SIMUL.	99/149F
PURPLE SATURNE D.	**169/199F**
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
ROADWARS	95/139F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	95/145F
SKWEEK	145/195F
SKYX	ND/180F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	95/145F
SUPER SCRAMBBLE	**99/149F**
THE ARCHON COLL.	95/145F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BLASTEROIDS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DARK FUSION	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
HUMAN KILLING MA.	99/149F
LAST DUEL	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
RAMBO 3	89/139F
ROBOCOP	99/149F
R TYPE	95/145F
RUN THE GAUNTLET:	99/149F
LA COURSE INFERNALE	
WAR IN MIDDLE EAR.	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

4X4 OFF ROAD RAC.	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BATMAN	99/149F
BUMPY	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30"S	99/149F
CORRUPTION	ND/199F
DYNAMIC DUO	95/145F
ECHELON	89/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MAN. 2	95/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
GAME OVER 2	99/149F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
ISS	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ET.	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OFF SHORE WARR.	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RETURN OF JEDI	99/149F
SAVAGE	95/149F
SCRABBLE DE LUX	ND/225F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE MUNSTERS	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
TITAN	129/169F
VICTORY ROAD	89/139F

SOLDES CASS 39F

720°
ACE OF ACES
AMERICA CUP
BLACKBEARD
BRUCE LEE
BUBBLER
CHARLIE CHAPLIN
FOOTBALLER OF YEAR
GALVAN
GUNFRIGHT
HARDBALL
INDIANA JONES
KILL UNTIL DEAD
KRACKOUT
LEADERBOARD
LEGEND OF KAGE
LEVIATHAN
METROCROSS
NEXUS
RAID
RAMPARTS
REVOLUTION
STREET SPORTS BASK
SUPERCYCLE.
TENTH FRAME
WAY OF THE TIGER
WORLD GAMES
ZORRO

Ne cherchez plus à Paris !
Les nouveautés sont dans les boutiques MICROMANIA !

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42 82 58 36

FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration — / — Signature :

%15

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) **19 F** pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

SPHERIC, C'EST FEERIQUE

Un truc dans le genre réacteur menace de vous péter à la figure, et le seul moyen de subsister est de... de toute manière, tout est inscrit dans le listing. Alors à vous de taper. Les générateurs seront appelés respectivement de Cre1 à Cre4, et seront lancés avant Spheric.

Sined le réacteur

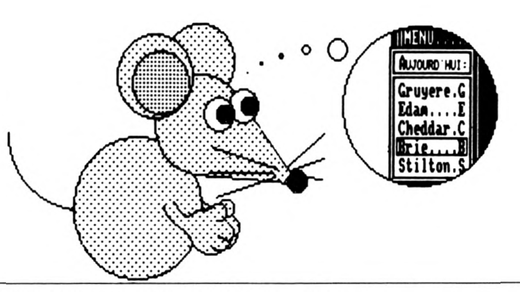
```
10 ' SPHERIC par Bui Huu Nhan
20 ' Mars 1989
30 ' Sur cassette, il faut disposer les
fichiers dans l'ordre suivant :
40 ' -SPHERIC .BAS
50 ' -SPHERIC1.BIN
60 ' -SPHERIC2.BIN
70 ' -SPHERIC3.BIN
80 ' -SPHERIC4.BIN
90 MEMORY &1FFF:ENV 1,10,-1,2:MODE 2:INK
 0,0:INK 1,26:PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:LOC
ATE 1,12:INPUT "Voulez-vous les instruct
ions ";a$
100 a$=UPPER$(a$):IF a$="O" THEN CLS:GOT
O 150
110 IF a$="N" THEN GOTO 130
120 GOTO 90
130 IF PEEK(&7200)<>&CD THEN LOAD"spheri
c1.bin":LOAD"spheric2.bin":LOAD"spheric3
.bin":LOAD"spheric4.bin"
140 CALL &7200:CALL &BB03:END
150 READ a$:IF a$="0" THEN CALL &BB06:GO
TO 130
160 a=LEN(a$):a=(80-a)/2:a=a-4:PRINT STR
ING$(a,32);:FOR t=1 TO LEN(a$):PRINT MID
$(a$,t,1)+CHR$(143)+CHR$(8);:SOUND 129,0
,20,12,1,,10:FOR g=0 TO 10:NEXT g,t:PRIN
T" "+CHR$(13)
170 GOTO 150
180 DATA ,,,SPHERIC,,,Salut tout le mond
e !!!
190 DATA Vous incarnez une sphere ronde
circulaire non-carree qui s'est
200 DATA fait pieger dans une forteresse
 appartenant aux Bruks !!!
210 DATA Votre seule et unique solution
(y-en a pas 36) de vous en sortir
220 DATA est de detruire le generateur a
tomique de cette base en le bourrant de
230 DATA reserves d'uranium lourd !!!
240 DATA Vous pourrez faire exploser cer
taines parties des murs
250 DATA avec une bombe ...
260 DATA Vous pourrez aussi transformer
un robot en
270 DATA uranium en utilisant les potion
s !!!
280 DATA ,,,Les deplacements se font soi
t au joystick,
290 DATA soit au clavier avec les touche
s curseur.
300 DATA ,,,     Bonne chance...,0
```

```
10 ' Createur de Spheric1.bin
20 L=1000:C=L
30 FOR I=&7200 TO &7200+&BBB STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE";L:END
50 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
60 L=L+10:NEXT
70 SAVE"Spheric1.bin",b,&7200,&BBB
1000 DATA CD,CB,7B,3E,01,32,DF,7B,D6
1010 DATA DD,21,80,BF,AF,CD,0E,BC,08
1020 DATA 01,00,00,CD,38,BC,3E,01,6B
1030 DATA CD,90,BB,3E,00,CD,96,BB,DC
1040 DATA AF,21,35,72,46,48,E5,F5,61
1050 DATA CD,32,BC,F1,E1,3C,FE,10,82
1060 DATA 28,13,23,18,EF,00,1A,14,3C
1070 DATA 0E,05,02,01,06,00,18,0F,8E
1080 DATA 0D,12,09,08,04,21,03,06,C3
1090 DATA CD,75,BB,21,59,72,7E,FE,79
1100 DATA FF,28,0E,CD,4B,A2,23,18,F1
1110 DATA F5,53,50,48,45,52,49,43,5D
1120 DATA FF,21,0C,05,CD,75,BB,21,BD
1130 DATA 75,72,7E,FE,FF,28,10,CD,F8
1140 DATA 4B,A2,23,18,F5,31,7B,43,30
1150 DATA 4C,41,56,49,45,52,FF,21,B8
1160 DATA 0E,05,CD,75,BB,21,93,72,DD
1170 DATA 7E,FE,FF,28,11,CD,4B,A2,E9
1180 DATA 23,18,F5,32,7B,4A,4F,59,AA
1190 DATA 53,54,49,43,4B,FF,21,19,A8
1200 DATA 02,CD,75,BB,21,B2,72,7E,76
1210 DATA FE,FF,28,13,CD,4B,A2,23,C3
1220 DATA 18,F5,42,55,49,7B,48,55,CF
1230 DATA 55,7B,4E,48,41,4E,FF,CD,9D
1240 DATA 03,BB,CD,06,BB,FE,31,28,02
1250 DATA 0D,FE,32,28,20,FE,0D,C8,50
1260 DATA 18,ED,00,00,00,00,3E,08,D0
1270 DATA 32,D2,72,3E,01,32,D3,72,A0
1280 DATA 3E,00,32,D4,72,3E,02,32,70
1290 DATA D5,72,C3,01,73,3E,4A,32,59
1300 DATA D2,72,3E,4B,32,D3,72,3E,AA
1310 DATA 48,32,D4,72,3E,49,32,D5,00
1320 DATA 72,AF,CD,0E,BC,21,00,80,09
1330 DATA 11,01,80,01,00,08,AF,77,7A
1340 DATA ED,B0,21,00,00,22,2C,73,84
1350 DATA AF,3C,3C,3C,32,5B,73,CD,BA
1360 DATA 2E,73,CD,5C,73,AF,32,04,12
1370 DATA 77,C3,6C,73,00,00,21,01,56
1380 DATA 01,CD,75,BB,2A,2C,73,11,D1
1390 DATA 64,00,CD,4E,73,11,0A,00,5C
1400 DATA CD,4E,73,7D,F6,30,CD,4B,0F
1410 DATA A2,3E,30,C3,4B,A2,AF,3C,28
1420 DATA ED,52,30,FB,19,3D,F6,30,BE
1430 DATA C3,4B,A2,00,21,01,12,CD,66
1440 DATA 75,BB,3A,5B,73,F6,30,C3,10
1450 DATA 4B,A2,00,00,21,00,50,22,1E
1460 DATA 6A,73,CD,E4,73,C3,35,76,EF
1470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BE
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C8
```

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !



PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que .... **250,00 FF** **port compris**
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

BIG FLASHER

Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !.

Plus de 130 options d'exploration, édition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages, programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc.

Toutes les RSX peuvent être incorporées dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante.
Compatible clavier, manette et souris AMX.

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.
BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que .... **200,00 FF** **port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

TRANSFERTS CASSETTE DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?
Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS...**
NEMESIS EXPRESS comprend 95 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.
NEMESIS EXPRESS est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS pour 464/664/6128 est disponible en version française. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

NEMESIS EXPRESS (Disc 3") en français ne vaut que .... **200,00 FF** **port compris**
(Envoi avion hors Europe + 10 FF S.V.P.)

Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 900 (neuf cents !) cassettes avec NEMESIS EXPRESS.

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

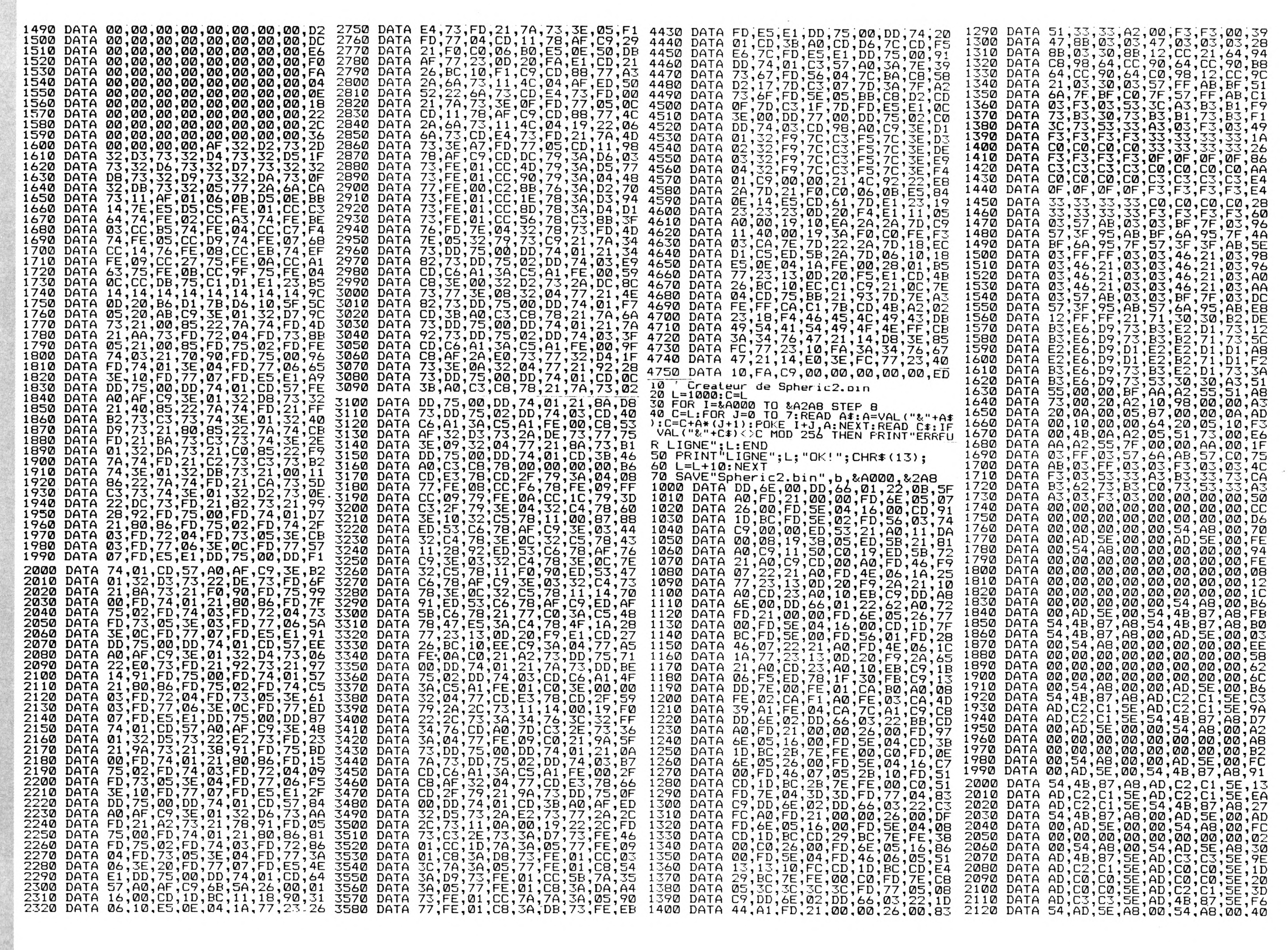
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + **44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envoi de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.



```
1490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D2
1500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DC
1510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E6
1520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,F0
1530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FA
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,04
1550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0E
1560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,18
1570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,22
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,2C
1590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,36
1600 DATA 00,00,00,00,AF,32,D2,73,2D
1610 DATA 32,D3,73,32,D4,73,32,D5,1F
1620 DATA 73,32,D6,73,32,D7,73,32,32
1630 DATA D8,73,32,D9,73,32,DA,73,0F
1640 DATA 32,DB,73,32,05,77,2A,6A,CA
1650 DATA 73,11,AF,01,06,0B,D5,0E,BB
1660 DATA 14,7E,E5,D5,C5,FE,01,CC,C3
1670 DATA 64,74,FE,02,CC,A3,74,FE,BE
1680 DATA 03,CC,B5,74,FE,04,CC,C7,F4
1690 DATA 74,FE,05,CC,D9,74,FE,07,68
1700 DATA CC,14,76,FE,08,CC,EB,74,EF
1710 DATA FE,09,CC,27,75,FE,0A,CC,A1
1720 DATA 63,75,FE,0B,CC,9F,75,FE,04
1730 DATA 0C,CC,DB,75,C1,D1,E1,23,B5
1740 DATA 14,14,14,14,14,14,14,14,9C
1750 DATA 0D,20,B6,D1,7B,D6,10,5F,5C
1760 DATA 05,20,AB,C9,3E,01,32,D7,9C
1770 DATA 73,21,00,85,22,7A,74,FD,4D
1780 DATA 21,AA,73,FD,72,04,FD,73,8B
1790 DATA 05,21,00,85,FD,75,02,FD,FE
1800 DATA 74,03,21,70,90,FD,75,00,96
1810 DATA FD,74,01,3E,04,FD,77,06,65
1820 DATA 3E,10,FD,77,07,FD,E5,E1,A9
1830 DATA DD,75,00,DD,74,01,CD,57,FE
1840 DATA A0,AF,C9,3E,01,32,D8,73,32
1850 DATA 21,40,85,22,7A,74,FD,21,FF
1860 DATA B2,73,C3,73,74,3E,01,32,40
1870 DATA D9,73,21,80,85,22,7A,74,CB
1880 DATA FD,21,BA,73,C3,73,74,3E,2E
1890 DATA 01,32,DA,73,21,C0,85,22,F9
1900 DATA 7A,74,FD,21,C2,73,C3,73,B2
1910 DATA 74,3E,01,32,DB,73,21,00,11
1920 DATA 86,22,7A,74,FD,21,CA,73,5D
1930 DATA C3,73,74,3E,01,32,D2,73,0E
1940 DATA 22,DC,73,FD,21,82,73,21,99
1950 DATA 28,92,FD,75,00,FD,74,01,D7
1960 DATA 21,80,86,FD,75,02,FD,74,2F
1970 DATA 03,FD,72,04,FD,73,05,3E,CB
1980 DATA 03,FD,77,06,3E,0C,FD,77,57
1990 DATA 07,FD,E5,E1,DD,75,00,DD,F1
2000 DATA 74,01,CD,57,A0,AF,C9,3E,B2
2010 DATA 01,32,D3,73,22,DE,73,FD,6F
2020 DATA 21,8A,73,21,F0,90,FD,75,99
2030 DATA 00,FD,74,01,21,80,86,FD,7F
2040 DATA 75,02,FD,74,03,FD,72,04,73
2050 DATA FD,73,05,3E,03,FD,77,06,5A
2060 DATA 3E,0C,FD,77,07,FD,E5,E1,91
2070 DATA DD,75,00,DD,74,01,CD,57,EE
2080 DATA A0,AF,C9,3E,01,32,D4,73,06
2090 DATA 22,E0,73,FD,21,92,73,21,97
2100 DATA 14,91,FD,75,00,FD,74,01,57
2110 DATA 21,80,86,FD,75,02,FD,74,C5
2120 DATA 03,FD,72,04,FD,73,05,3E,61
2130 DATA 03,FD,77,06,3E,0C,FD,77,ED
2140 DATA 07,FD,E5,E1,DD,75,00,DD,87
2150 DATA 74,01,CD,57,A0,AF,C9,3E,48
2160 DATA 01,32,D5,73,22,E2,73,FD,23
2170 DATA 21,9A,73,21,38,91,FD,75,BD
2180 DATA 00,FD,74,01,21,80,86,FD,15
2190 DATA 75,02,FD,74,03,FD,72,04,09
2200 DATA FD,73,05,3E,04,FD,77,06,F5
2210 DATA 3E,10,FD,77,07,FD,E5,E1,2F
2220 DATA DD,75,00,DD,74,01,CD,57,84
2230 DATA A0,AF,C9,3E,01,32,D6,73,AA
2240 DATA FD,21,A2,73,21,78,91,FD,05
2250 DATA 75,00,FD,74,01,21,80,86,81
2260 DATA FD,75,02,FD,74,03,FD,72,86
2270 DATA 04,FD,73,05,3E,04,FD,77,3A
2280 DATA 06,3E,20,FD,77,07,FD,E5,4E
2290 DATA E1,DD,75,00,DD,74,01,CD,64
2300 DATA 57,A0,AF,C9,6B,5A,26,00,01
2310 DATA 16,00,CD,1D,BC,11,18,90,31
2320 DATA 06,10,E5,0E,04,1A,77,23,26
```

```
2750 DATA E4,73,FD,21,7A,73,3E,05,F1
2760 DATA FD,77,04,CD,11,78,AF,C9,29
2770 DATA 21,F0,C0,06,B0,E5,0E,50,DB
2780 DATA AF,77,23,0D,20,FA,E1,CD,21
2790 DATA 26,BC,10,F1,C9,CD,88,77,A3
2800 DATA 2A,6A,73,11,4C,04,AF,ED,50
2810 DATA 52,22,6A,73,CD,E4,73,FD,00
2820 DATA 21,7A,73,3E,0F,FD,77,05,0C
2830 DATA CD,11,78,AF,C9,CD,88,77,4C
2840 DATA 2A,6A,73,11,4C,04,19,22,06
2850 DATA 6A,73,CD,E4,73,FD,21,7A,4D
2860 DATA 73,3E,A7,FD,77,05,CD,11,98
2870 DATA 78,AF,C9,CD,DC,79,3A,D6,03
2880 DATA 73,FE,01,CC,4D,79,3A,D5,77
2890 DATA 73,FE,01,CC,90,79,3A,04,48
2900 DATA 77,FE,00,C2,8B,76,3A,D2,70
2910 DATA 73,FE,01,CC,1E,78,3A,D3,94
2920 DATA 73,FE,01,CC,8D,78,3A,D4,D1
2930 DATA 73,FE,01,CC,56,78,C3,8B,3F
2940 DATA 76,FD,7E,04,32,78,73,FD,4D
2950 DATA 7E,05,32,79,73,C9,21,7A,34
2960 DATA 73,DD,75,00,DD,74,01,21,34
2970 DATA 82,73,DD,75,02,DD,74,03,E9
2980 DATA CD,C6,A1,3A,C5,A1,FE,00,59
2990 DATA C8,3E,00,32,D2,73,2A,DC,8C
3000 DATA 73,77,3E,08,32,04,77,21,4E
3010 DATA 82,73,DD,75,00,DD,74,01,F7
3020 DATA CD,3B,A0,C3,C8,78,21,7A,6A
3030 DATA 73,DD,75,00,DD,74,01,21,7A
3040 DATA 92,73,DD,75,02,DD,74,03,3F
3050 DATA CD,C6,A1,3A,C5,A1,FE,00,9F
3060 DATA C8,AF,2A,E0,73,77,32,D4,1F
3070 DATA 73,3E,0A,32,04,77,21,92,28
3080 DATA 73,DD,75,00,DD,74,01,CD,0C
3090 DATA 3B,A0,C3,C8,78,21,7A,73,02
3100 DATA DD,75,00,DD,74,01,21,8A,D8
3110 DATA 73,DD,75,02,DD,74,03,CD,40
3120 DATA C6,A1,3A,C5,A1,FE,00,C8,53
3130 DATA AF,32,D3,73,2A,DE,73,77,75
3140 DATA 3E,09,32,04,77,21,8A,73,B1
3150 DATA DD,75,00,DD,74,01,CD,3B,46
3160 DATA A0,C3,C8,78,00,00,00,00,B6
3170 DATA CD,E3,78,CD,2F,79,3A,04,08
3180 DATA 77,FE,08,CC,F6,78,FE,09,FF
3190 DATA CC,09,79,FE,0A,CC,1C,79,3D
3200 DATA C3,2F,79,3E,04,32,C4,78,60
3210 DATA 3E,10,32,C5,78,11,00,87,88
3220 DATA ED,53,C6,78,AF,C9,3E,03,44
3230 DATA 32,C4,78,3E,0C,32,C5,78,43
3240 DATA 11,28,92,ED,53,C6,78,AF,76
3250 DATA C9,3E,03,32,C4,78,3E,0C,7E
3260 DATA 32,C5,78,11,F0,90,ED,53,47
3270 DATA C6,78,AF,C9,3E,03,32,C4,73
3280 DATA 78,3E,0C,32,C5,78,11,14,70
3290 DATA 91,ED,53,C6,78,AF,C9,ED,AF
3300 DATA 5B,C6,78,21,77,C0,3A,C5,48
3310 DATA 78,47,E5,3A,C4,78,4F,1A,28
3320 DATA 77,23,13,0D,20,F9,E1,CD,27
3330 DATA 26,BC,10,EE,C9,3A,04,77,A5
3340 DATA FE,0A,C0,21,A2,73,DD,75,71
3350 DATA 00,DD,74,01,21,7A,73,DD,BE
3360 DATA 75,02,DD,74,03,CD,C6,A1,4F
3370 DATA 3A,C5,A1,FE,01,C0,3E,00,00
3380 DATA 32,04,77,CD,E3,78,CD,2F,59
3390 DATA 79,2A,2C,73,11,14,00,19,F0
3400 DATA 22,2C,73,3A,34,76,3C,32,FF
3410 DATA 34,76,CD,A0,7D,C3,2E,73,36
3420 DATA 3A,04,77,FE,09,C0,21,9A,5F
3430 DATA 73,DD,75,00,DD,74,01,21,0A
3440 DATA 7A,73,DD,75,02,DD,74,03,B7
3450 DATA CD,C6,A1,3A,C5,A1,FE,00,2F
3460 DATA C8,AF,32,04,77,CD,E3,78,66
3470 DATA CD,2F,79,21,9A,73,DD,75,0F
3480 DATA 00,DD,74,01,CD,3B,A0,AF,ED
3490 DATA 32,D5,73,2A,E2,73,77,2A,2C
3500 DATA 2C,73,11,0A,00,19,22,2C,FD
3510 DATA 73,C3,2E,73,3A,D7,73,FE,46
3520 DATA 01,CC,1D,7A,3A,05,77,FE,09
3530 DATA 01,C8,3A,D8,73,FE,01,CC,03
3540 DATA 3C,7A,3A,05,77,FE,01,C8,54
3550 DATA 3A,D9,73,FE,01,CC,5B,7A,35
3560 DATA 3A,05,77,FE,01,C8,3A,DA,A4
3570 DATA 73,FE,01,CC,7A,7A,3A,05,90
3580 DATA 77,FE,01,C8,3A,DB,73,FE,EB
```

```
4430 DATA FD,E5,E1,DD,75,00,DD,74,20
4440 DATA 01,CD,3B,A0,CD,D6,7C,CD,F5
4450 DATA E6,7C,FD,E5,E1,DD,75,00,91
4460 DATA DD,74,01,C3,57,A0,3A,7E,39
4470 DATA 73,67,FD,56,04,7C,BA,C8,58
4480 DATA D2,17,7D,C3,07,7D,3A,7F,A2
4490 DATA 73,6F,FD,5E,05,BB,C8,D2,CD
4500 DATA 0F,7D,C3,1F,7D,FD,E5,E1,0C
4510 DATA 3E,00,DD,77,00,DD,75,02,C0
4520 DATA DD,74,03,CD,98,A0,C9,3E,D1
4530 DATA 01,32,F9,7C,C3,F5,7C,3E,D3
4540 DATA 02,32,F9,7C,C3,F5,7C,3E,DE
4550 DATA 03,32,F9,7C,C3,F5,7C,3E,E9
4560 DATA 04,32,F9,7C,C3,F5,7C,3E,F4
4570 DATA 01,C9,00,00,21,4C,92,22,E8
4580 DATA 2A,7D,21,F0,C0,06,0B,E5,84
4590 DATA 0E,14,E5,CD,61,7D,E1,23,19
4600 DATA 23,23,23,0D,20,F4,E1,11,05
4610 DATA A0,00,19,10,EA,2A,2A,7D,C9
4620 DATA 11,40,00,19,3A,F0,C0,FE,F3
4630 DATA 03,CA,7E,7D,22,2A,7D,18,EC
4640 DATA D1,C5,ED,5B,2A,7D,06,10,18
4650 DATA E5,0E,04,1A,FE,00,28,01,B5
4660 DATA 77,23,13,0D,20,F5,E1,CD,4B
4670 DATA 26,BC,10,EC,C1,C9,21,0C,7E
4680 DATA 04,CD,75,BB,21,93,7D,7E,A3
4690 DATA FE,FF,CA,C1,7B,CD,4B,A2,02
4700 DATA 23,18,F4,46,45,4C,49,43,DB
4710 DATA 49,54,41,54,49,4F,4E,FF,CB
4720 DATA 3A,34,76,47,21,14,D8,3E,85
4730 DATA FC,77,23,10,FA,3A,34,76,67
4740 DATA 47,21,14,E0,3E,FC,77,23,40
4750 DATA 10,FA,C9,00,00,00,00,00,ED
```

```
10 ' Createur de Spheric2.bin
20 L=1000:C=L
30 FOR I=&A000 TO &A2A8 STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
50 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
60 L=L+10:NEXT
70 SAVE"Spheric2.bin",b,&A000,&2A8
1000 DATA DD,6E,00,DD,66,01,22,0B,5F
1010 DATA A0,FD,21,00,00,FD,6E,05,07
1020 DATA 26,00,FD,5E,04,16,00,CD,91
1030 DATA 1D,BC,FD,5E,02,FD,56,03,74
1040 DATA C9,00,00,ED,53,21,A0,11,DA
1050 DATA 00,08,19,38,05,ED,5B,21,81
1060 DATA A0,C9,11,50,C0,19,ED,5B,72
1070 DATA 21,A0,C9,CD,00,A0,FD,46,F9
1080 DATA 07,22,21,A0,FD,4E,06,1A,25
1090 DATA 77,23,13,0D,20,F9,2A,21,10
1100 DATA A0,CD,23,A0,10,EB,C9,DD,A8
1110 DATA 6E,00,DD,66,01,22,62,A0,72
1120 DATA FD,21,00,00,FD,6E,05,26,77
1130 DATA 00,FD,5E,04,16,00,CD,1D,7F
1140 DATA BC,FD,5E,00,FD,56,01,FD,28
1150 DATA 46,07,22,21,A0,FD,4E,06,1C
1160 DATA 1A,77,23,13,0D,20,F9,2A,65
1170 DATA 21,A0,CD,23,A0,10,EB,C9,1B
1180 DATA 06,F5,ED,78,1F,30,FB,C9,13
1190 DATA DD,7E,00,FE,01,CA,B0,A0,08
1200 DATA FE,02,CA,F1,A0,FE,03,CA,4D
1210 DATA 39,A1,FE,04,CA,7C,A1,C9,C8
1220 DATA DD,6E,02,DD,66,03,22,BB,CD
1230 DATA A0,FD,21,00,00,26,00,FD,97
1240 DATA 6E,05,16,00,FD,5E,04,CD,3B
1250 DATA 1D,BC,2B,7E,FE,00,C0,FD,0E
1260 DATA 6E,05,26,00,FD,5E,04,16,C7
1270 DATA 00,FD,46,07,05,2B,10,FD,51
1280 DATA CD,1D,BC,2B,7E,FE,00,C0,51
1290 DATA FD,7E,04,3D,3D,FD,77,04,83
1300 DATA C9,DD,6E,02,DD,66,03,22,C3
1310 DATA FC,A0,FD,21,00,00,26,00,DF
1320 DATA FD,6E,05,16,00,FD,5E,04,08
1330 DATA CD,1D,BC,CD,29,BC,7E,FE,38
1340 DATA 00,C0,26,00,FD,6E,05,16,86
1350 DATA 00,FD,5E,04,FD,46,06,05,51
1360 DATA 13,13,10,FC,CD,1D,BC,CD,E4
1370 DATA 29,BC,7E,FE,00,C0,FD,7E,C8
1380 DATA 05,3C,3C,3C,3C,FD,77,05,08
1390 DATA C9,DD,6E,02,DD,66,03,22,1D
1400 DATA 44,A1,FD,21,00,00,26,00,83
```

```
1290 DATA 51,33,33,A2,00,F3,F3,00,39
1300 DATA 47,8B,03,03,47,03,03,03,28
1310 DATA 8B,03,30,8B,12,CC,21,64,94
1320 DATA C8,98,64,CC,90,64,CC,90,B8
1330 DATA 64,CC,90,64,C0,98,12,CC,9C
1340 DATA 21,03,30,03,57,FF,AB,BF,51
1350 DATA 6A,7F,BF,C0,7F,57,FF,AB,C1
1360 DATA 03,F3,03,53,3C,A3,B3,B1,F9
1370 DATA 73,B3,30,73,B3,B1,73,B3,F1
1380 DATA 3C,73,53,33,A3,03,F3,03,49
1390 DATA F3,F3,F3,F3,33,33,33,33,1A
1400 DATA C0,C0,C0,C0,33,33,33,33,26
1410 DATA F3,F3,F3,F3,0F,0F,0F,0F,86
1420 DATA C3,C3,C3,C3,C0,C0,C0,C0,AA
1430 DATA C0,C0,C0,C0,C3,C3,C3,C3,E4
1440 DATA 0F,0F,0F,0F,F3,F3,F3,F3,E4
1450 DATA 33,33,33,33,C0,C0,C0,C0,28
1460 DATA 33,33,33,33,F3,F3,F3,F3,60
1470 DATA 03,57,AB,03,03,BF,7F,03,96
1480 DATA 57,3F,95,AB,BF,6A,95,7F,4A
1490 DATA BF,6A,95,7F,57,3F,3F,AB,5E
1500 DATA 03,FF,FF,03,03,46,21,03,98
1510 DATA 03,46,21,03,03,46,21,03,96
1520 DATA 03,46,21,03,03,46,21,03,A0
1530 DATA 03,46,21,03,03,46,21,03,AA
1540 DATA 03,57,AB,03,03,BF,7F,03,DC
1550 DATA 57,3F,95,AB,57,6A,95,AB,E8
1560 DATA 12,FF,FF,21,71,30,30,B2,DE
1570 DATA B3,E6,D9,73,B3,E2,D1,73,12
1580 DATA B3,E6,D9,73,B3,B2,71,73,5C
1590 DATA E2,E6,D9,D1,E2,E2,D1,D1,A8
1600 DATA E2,E6,D9,D1,E2,B2,71,D1,F2
1610 DATA B3,E6,D9,73,B3,E2,D1,73,3A
1620 DATA B3,E6,D9,73,53,30,30,A3,51
1630 DATA 55,00,00,BF,AA,A2,55,51,A8
1640 DATA 73,00,20,A2,10,98,00,00,A3
1650 DATA 20,0A,00,05,87,00,00,0A,AD
1660 DATA 00,10,00,00,64,20,05,10,F3
1670 DATA 00,4B,0A,A2,05,51,73,00,E6
1680 DATA AA,A2,55,7F,00,00,AA,00,1F
1690 DATA 03,FF,03,57,6A,AB,57,C0,75
1700 DATA AB,03,FF,03,03,F3,03,03,4C
1710 DATA F3,03,53,33,A3,B3,33,73,CA
1720 DATA B3,62,73,B3,C0,73,53,33,A3
1730 DATA A3,03,F3,03,00,00,00,00,50
1740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CC
1750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D6
1760 DATA 00,00,00,00,00,54,A8,00,70
1770 DATA 00,AD,5E,00,00,AD,5E,00,FE
1780 DATA 00,54,A8,00,00,00,00,00,94
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FE
1800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,08
1810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,12
1820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1C
1830 DATA 00,00,00,00,00,54,A8,00,B6
1840 DATA 00,AD,5E,00,54,4B,87,A8,FB
1850 DATA 54,4B,87,A8,54,4B,87,A8,B0
1860 DATA 54,4B,87,A8,00,AD,5E,00,03
1870 DATA 00,54,A8,00,00,00,00,00,EE
1880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,58
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,62
1900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6C
1910 DATA 00,54,A8,00,00,AD,5E,00,B6
1920 DATA 54,4B,87,A8,AD,C2,C1,5E,C3
1930 DATA AD,C2,C1,5E,AD,C2,C1,5E,9A
1940 DATA AD,C2,C1,5E,54,4B,87,A8,D7
1950 DATA 00,AD,5E,00,00,54,A8,00,A2
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,A8
1970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B2
1980 DATA 00,54,A8,00,00,AD,5E,00,FC
1990 DATA 00,AD,5E,00,54,4B,87,A8,91
2000 DATA 54,4B,87,A8,AD,C2,C1,5E,13
2010 DATA AD,C2,C1,5E,AD,C2,C1,5E,EA
2020 DATA AD,C2,C1,5E,54,4B,87,A8,27
2030 DATA 54,4B,87,A8,00,AD,5E,00,AD
2040 DATA 00,AD,5E,00,00,54,A8,00,FC
2050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02
2060 DATA 00,54,A8,00,54,AD,5E,A8,30
2070 DATA AD,4B,87,5E,AD,C3,C3,5E,9E
2080 DATA AD,C2,C1,5E,AD,C0,C0,5E,1D
2090 DATA AD,C0,C0,5E,AD,C0,C0,5E,20
2100 DATA AD,C0,C0,5E,AD,C2,C1,5E,3D
2110 DATA AD,C3,C3,5E,AD,4B,87,5E,F6
2120 DATA 54,AD,5E,A8,00,54,A8,00,40
```

```
2330 DATA 13,0D,20,F9,E1,CD,26,BC,A8
2340 DATA 10,F0,AF,C9,00,FD,21,7A,EA
2350 DATA 73,21,00,90,FD,75,00,FD,BA
2360 DATA 74,01,21,00,80,FD,75,02,C2
2370 DATA FD,74,03,3E,09,FD,77,04,A4
2380 DATA 32,78,73,3E,9F,FD,77,05,31
2390 DATA 32,79,73,3E,03,FD,77,06,39
2400 DATA 3E,08,FD,77,07,21,7A,73,58
2410 DATA DD,75,00,DD,74,01,CD,57,42
2420 DATA A0,AF,32,34,76,21,14,D8,38
2430 DATA 06,10,3E,CC,77,23,10,FA,F3
2440 DATA 21,14,E0,06,10,3E,CC,77,99
2450 DATA 23,10,FA,3A,05,77,FE,01,88
2460 DATA CA,32,7B,3A,34,76,FE,10,5D
2470 DATA CA,2C,7D,3E,12,CD,1E,BB,09
2480 DATA C0,CD,90,A0,21,7A,73,DD,C8
2490 DATA 75,00,DD,74,01,CD,3B,A0,06
2500 DATA 3A,D2,72,CD,1E,BB,C4,06,B0
2510 DATA 77,3A,D3,72,CD,1E,BB,C4,EC
2520 DATA 28,77,3A,D4,72,CD,1E,BB,9E
2530 DATA C4,17,77,3A,D5,72,CD,1E,81
2540 DATA BB,C4,39,77,21,7A,73,DD,44
2550 DATA 75,00,DD,74,01,CD,57,A0,06
2560 DATA FD,21,7A,73,FD,7E,04,FE,6A
2570 DATA 01,CC,4A,77,FE,9B,CC,6A,D9
2580 DATA 77,FD,7E,05,FE,AF,CC,9D,9F
2590 DATA 77,FE,07,CC,BD,77,CD,E0,EC
2600 DATA 7B,C3,DB,77,00,00,21,7A,4D
2610 DATA 73,DD,75,02,DD,74,03,3E,D4
2620 DATA 01,DD,77,00,C3,98,A0,21,23
2630 DATA 7A,73,DD,75,02,DD,74,03,8D
2640 DATA 3E,02,DD,77,00,C3,98,A0,BF
2650 DATA 21,7A,73,DD,75,02,DD,74,3C
2660 DATA 03,3E,03,DD,77,00,C3,98,C8
2670 DATA A0,21,7A,73,DD,75,02,DD,8F
2680 DATA 74,03,3E,04,DD,77,00,C3,EF
2690 DATA 98,A0,CD,88,77,2A,6A,73,AE
2700 DATA 11,DC,00,AF,ED,52,22,6A,DC
2710 DATA 73,CD,E4,73,FD,21,7A,73,C0
2720 DATA 3E,97,FD,77,04,CD,11,78,F8
2730 DATA AF,C9,CD,88,77,2A,6A,73,3F
2740 DATA 11,DC,00,19,22,6A,73,CD,94
```

ETES-VOUS
PRET POUR
SKWEEK ?

```
3590 DATA 01,CC,99,7A,C9,21,AA,73,43
3600 DATA 3E,01,32,30,7B,CD,B8,7A,B3
3610 DATA 3A,C5,A1,FE,00,C8,3A,04,1F
3620 DATA 77,FE,08,CA,CE,7A,3E,01,73
3630 DATA 32,05,77,C9,21,B2,73,3E,D9
3640 DATA 02,32,30,7B,CD,B8,7A,3A,91
3650 DATA C5,A1,FE,00,C8,3A,04,77,5B
3660 DATA FE,08,CA,CE,7A,3E,01,32,5D
3670 DATA 05,77,C9,21,BA,73,3E,03,46
3680 DATA 32,30,7B,CD,B8,7A,3A,C5,C9
3690 DATA A1,FE,00,C8,3A,04,77,FE,92
3700 DATA 08,CA,CE,7A,3E,01,32,05,24
3710 DATA 77,C9,21,C2,73,3E,04,32,51
3720 DATA 30,7B,CD,B8,7A,3A,C5,A1,1E
3730 DATA FE,00,C8,3A,04,77,FE,08,E0
3740 DATA CA,CE,7A,3E,01,32,05,77,74
3750 DATA C9,21,CA,73,3E,05,32,30,0D
3760 DATA 7B,CD,B8,7A,3A,C5,A1,FE,EC
3770 DATA 00,C8,3A,04,77,FE,08,CA,D7
3780 DATA CE,7A,3E,01,32,05,77,C9,E5
3790 DATA DD,75,00,DD,74,01,21,7A,0A
3800 DATA 73,DD,75,02,DD,74,03,AF,02
3810 DATA 32,05,77,C3,C6,A1,3E,0A,35
3820 DATA 32,04,77,CD,C8,78,3A,30,8D
3830 DATA 7B,FE,01,CC,08,7B,FE,02,AC
3840 DATA CC,10,7B,FE,03,CC,18,7B,AC
3850 DATA FE,04,CC,20,7B,FE,05,CC,D2
3860 DATA 28,7B,DD,75,00,DD,74,01,FF
3870 DATA CD,3B,A0,2A,2C,73,11,0A,3E
3880 DATA 00,19,22,2C,73,C3,2E,73,1B
3890 DATA AF,32,D7,73,21,AA,73,C9,A4
3900 DATA AF,32,D8,73,21,B2,73,C9,E1
3910 DATA AF,32,D9,73,21,BA,73,C9,1E
3920 DATA AF,32,DA,73,21,C2,73,C9,5B
3930 DATA AF,32,DB,73,21,CA,73,C9,98
3940 DATA 00,00,3E,01,32,31,7B,06,CF
3950 DATA 0A,3A,31,7B,FE,01,CC,A5,23
3960 DATA 7B,FE,02,CC,B3,7B,4F,3E,9F
3970 DATA 03,91,32,31,7B,C5,21,7A,BD
3980 DATA 73,21,7A,73,DD,75,00,DD,72
3990 DATA 74,01,CD,57,A0,CD,90,A0,AD
4000 DATA 06,19,76,10,FD,C1,10,D1,E9
4010 DATA 21,7A,73,DD,75,00,DD,74,80
4020 DATA 01,CD,3B,A0,AF,32,05,77,F2
4030 DATA 3A,5B,73,FE,00,CA,C1,7B,DA
4040 DATA 3D,32,5B,73,CD,5C,73,21,9C
4050 DATA 7A,73,AF,77,23,3E,90,77,E6
4060 DATA CD,88,77,CD,E4,73,3A,78,CE
4070 DATA 73,32,7E,73,3A,79,73,32,B0
4080 DATA 7F,73,C3,8B,76,FD,21,7A,BD
4090 DATA 73,21,F8,91,FD,75,00,FD,72
4100 DATA 74,01,C9,FD,21,7A,73,21,77
4110 DATA 10,92,FD,75,00,FD,74,01,2F
4120 DATA C9,76,CD,03,BB,CD,06,BB,B7
4130 DATA C3,00,72,11,00,20,21,00,26
4140 DATA 50,1A,FE,00,C8,47,13,1A,91
4150 DATA 77,23,10,FB,13,18,F2,00,9C
4160 DATA 3A,DF,7B,3C,FE,07,CC,27,85
4170 DATA 7D,32,DF,7B,FE,01,C0,3A,C0
4180 DATA AA,73,EE,C0,32,AA,73,32,59
4190 DATA B2,73,32,BA,73,32,C2,73,C5
4200 DATA 32,CA,73,3A,D7,73,FE,01,4E
4210 DATA CC,2C,7C,3A,D8,73,FE,01,D6
4220 DATA CC,4E,7C,3A,D9,73,FE,01,29
4230 DATA CC,70,7C,3A,DA,73,FE,01,7C
4240 DATA CC,92,7C,3A,DB,73,FE,01,CF
4250 DATA CC,B4,7C,C9,FD,21,AA,73,5B
4260 DATA FD,E5,E1,DD,75,00,DD,74,76
4270 DATA 01,CD,3B,A0,CD,D6,7C,CD,4B
4280 DATA E6,7C,FD,E5,E1,DD,75,00,E7
4290 DATA DD,74,01,C3,57,A0,FD,21,FC
4300 DATA B2,73,FD,E5,E1,DD,75,00,B5
4310 DATA DD,74,01,CD,3B,A0,CD,D6,04
4320 DATA 7C,CD,E6,7C,FD,E5,E1,DD,F6
4330 DATA 75,00,DD,74,01,C3,57,A0,BE
4340 DATA FD,21,BA,73,FD,E5,E1,DD,8B
4350 DATA 75,00,DD,74,01,CD,3B,A0,4A
4360 DATA CD,D6,7C,CD,E6,7C,FD,E5,A2
4370 DATA E1,DD,75,00,DD,74,01,C3,34
4380 DATA 57,A0,FD,21,C2,73,FD,E5,BD
4390 DATA E1,DD,75,00,DD,74,01,CD,98
4400 DATA 3B,A0,CD,D6,7C,CD,E6,7C,CE
4410 DATA FD,E5,E1,DD,75,00,DD,74,0C
4420 DATA 01,C3,57,A0,FD,21,CA,73,25
```

```
1410 DATA FD,6E,05,16,00,FD,5E,04,62
1420 DATA FD,46,06,05,13,13,10,FC,5C
1430 DATA E5,D5,CD,1D,BC,23,7E,D1,78
1440 DATA E1,FE,00,C0,FD,46,07,05,6B
1450 DATA 2B,10,FD,CD,1D,BC,23,7E,FE
1460 DATA FE,00,C0,FD,7E,04,3C,3C,F8
1470 DATA FD,77,04,C9,DD,6E,02,DD,B4
1480 DATA 66,03,22,87,A1,FD,21,00,B0
1490 DATA 00,26,00,FD,6E,05,16,00,F0
1500 DATA FD,5E,04,FD,46,07,05,2B,98
1510 DATA 10,FD,E5,D5,CD,1D,BC,CD,2E
1520 DATA 23,A0,7E,D1,E1,FE,00,C0,6A
1530 DATA FD,46,06,05,13,13,10,FC,CA
1540 DATA CD,1D,BC,CD,23,A0,7E,FE,44
1550 DATA 00,C0,FD,7E,05,3D,3D,3D,97
1560 DATA 3D,FD,77,05,C9,00,AF,32,0E
1570 DATA C5,A1,DD,6E,02,DD,66,03,92
1580 DATA 22,D5,A1,FD,21,00,00,FD,5C
1590 DATA 66,04,FD,6E,05,E5,CD,15,0D
1600 DATA A2,E1,3A,C5,A1,FE,01,C8,C6
1610 DATA FD,46,06,05,24,24,10,FC,D5
1620 DATA 24,E5,CD,15,A2,E1,3A,C5,2B
1630 DATA A1,FE,01,C8,FD,46,07,05,0C
1640 DATA 2D,10,FD,E5,CD,15,A2,E1,35
1650 DATA 3A,C5,A1,FE,01,C8,FD,66,E1
1660 DATA 04,CD,15,A2,C9,DD,5E,00,8E
1670 DATA DD,56,01,13,13,13,13,1A,84
1680 DATA 3D,3D,BC,D0,F5,13,13,1A,4B
1690 DATA 47,04,F1,3C,3C,10,FC,BC,FC
1700 DATA D8,1B,1A,3C,3C,BD,D8,F5,1A
1710 DATA 13,13,1A,47,F1,04,3D,10,49
1720 DATA FD,3D,3D,BD,D0,3E,01,32,F5
1730 DATA C5,A1,C9,E5,D5,C5,F5,FE,22
1740 DATA 3A,DA,84,A2,C3,96,A2,00,8F
1750 DATA 00,00,CD,78,BB,25,2D,CD,45
1760 DATA 1A,BC,ED,5B,57,A2,06,08,8E
1770 DATA E5,0E,04,1A,77,23,13,0D,71
1780 DATA 20,F9,E1,CD,26,BC,10,F0,F3
1790 DATA CD,78,BB,24,CD,75,BB,F1,E0
1800 DATA C1,D1,E1,C9,D6,2F,47,21,73
1810 DATA E0,93,11,20,00,19,10,FD,B9
1820 DATA 22,57,A2,C3,5A,A2,D6,40,46
1830 DATA 47,21,20,95,11,20,00,19,40
1840 DATA 10,FD,22,57,A2,C3,5A,A2,3E
1850 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3A
```

```
10   Createur de Spheric3.bin
20 L=1000:C=L
30 FOR I=&9000 TO &9880 STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE";L:END
50 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
60 L=L+10:NEXT
70 SAVE"Spheric3.bin",b,&9000,&880
1000 DATA 00,FF,00,55,3F,AA,BF,3F,A2
1010 DATA 7F,BF,3F,D5,BF,3F,D5,BF,00
1020 DATA C0,7F,55,3F,AA,00,FF,00,00
1030 DATA FF,FF,FF,FF,3F,3F,3F,3F,62
1040 DATA C0,C0,C0,C0,3F,3F,3F,3F,F6
1050 DATA FF,FF,FF,FF,30,30,30,30,F0
1060 DATA CC,CC,CC,CC,C0,C0,C0,C0,9C
1070 DATA C0,C0,C0,C0,CC,CC,CC,CC,66
1080 DATA 30,30,30,30,FF,FF,FF,FF,FE
1090 DATA 3F,3F,3F,3F,C0,C0,C0,C0,38
1100 DATA 3F,3F,3F,3F,FF,FF,FF,FF,A8
1110 DATA 03,FF,03,57,3F,AB,03,FF,06
1120 DATA 03,12,CC,21,64,C8,98,64,5B
1130 DATA C0,98,12,CC,21,03,30,03,DF
1140 DATA 51,F3,F3,A2,B3,33,33,73,BA
1150 DATA B3,C0,C0,73,B3,33,33,73,6B
1160 DATA 51,F3,F3,A2,00,10,20,00,60
1170 DATA 00,64,98,00,10,64,90,20,BA
1180 DATA 10,60,90,20,00,64,98,00,1C
1190 DATA 00,10,20,00,51,F3,F3,A2,22
1200 DATA B3,33,33,73,B3,C0,C0,73,05
1210 DATA B3,33,33,73,51,F3,F3,A2,34
1220 DATA 00,F3,F3,00,51,33,33,A2,BF
1230 DATA 51,62,91,A2,51,33,33,A2,5A
1240 DATA 00,F3,F3,00,00,10,20,00,D7
1250 DATA 10,64,98,20,60,64,90,98,EA
1260 DATA 64,60,90,90,10,64,98,20,D0
1270 DATA 00,10,20,00,00,F3,F3,00,CD
1280 DATA 51,33,33,A2,51,62,91,A2,C0
```

```
2130 DATA 00,00,00,00,03,03,03,03,A0
2140 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,C8
2150 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,D2
2160 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,DC
2170 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,E6
2180 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,F0
2190 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,FA
2200 DATA 03,03,03,03,03,03,03,03,04
2210 DATA 03,03,03,03,00,00,00,00,C0
2220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,AC
2230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B6
2240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C0
2250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CA
2260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D4
2270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DE
2280 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,20
2290 DATA 0C,00,04,08,C0,00,40,80,AA
2300 DATA C0,00,40,80,0C,00,04,08,14
2310 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,4E
2320 DATA 00,10,20,00,00,CC,88,00,10
2330 DATA 00,0C,08,00,00,40,80,00,4A
2340 DATA 00,40,80,00,00,04,08,00,74
2350 DATA 00,CC,CC,00,00,30,30,00,9A
2360 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,70
2370 DATA 00,00,04,08,C0,C0,C0,80,EE
2380 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,00,00,08
2390 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,9E
2400 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,98
2410 DATA 00,00,04,08,00,C0,C0,80,56
2420 DATA 00,C0,C0,80,00,00,04,08,90
2430 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,C6
2440 DATA 30,00,00,00,CC,00,00,00,B4
2450 DATA 0C,00,0C,00,C0,00,C0,00,C2
2460 DATA C0,C0,C0,80,0C,0C,0C,08,34
2470 DATA 00,00,CC,00,00,00,30,00,5A
2480 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,E8
2490 DATA 0C,00,00,00,C0,C0,C0,80,46
2500 DATA C0,C0,C0,80,00,00,04,08,A0
2510 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,16
2520 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,10
2530 DATA 0C,00,00,00,C0,C0,C0,80,6E
2540 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,04,08,04
2550 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,3E
2560 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,38
2570 DATA 00,00,04,08,00,00,40,80,F6
2580 DATA 00,00,40,80,00,00,04,08,30
2590 DATA 00,00,44,88,00,00,10,20,7A
2600 DATA 10,30,30,00,44,CC,CC,00,D8
2610 DATA 04,08,0C,00,C0,C0,C0,80,EA
2620 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,04,08,54
2630 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,8E
2640 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,88
2650 DATA 0C,00,04,08,C0,C0,C0,80,12
2660 DATA C0,C0,C0,80,00,00,04,08,40
2670 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,B6
2680 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,B0
2690 DATA 0C,00,04,08,C0,C0,C0,80,3A
2700 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,04,08,A4
2710 DATA CC,00,44,88,30,00,10,20,AE
2720 DATA 30,30,30,00,CC,CC,CC,00,18
2730 DATA 0C,00,0C,00,C0,C0,C0,80,5A
2740 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,04,08,CC
2750 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,06
2760 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,00
2770 DATA 0C,00,04,08,C0,00,00,00,CA
2780 DATA C0,00,00,00,0C,00,04,08,34
2790 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,2E
2800 DATA 30,30,30,00,CC,CC,CC,88,A8
2810 DATA 0C,00,04,08,C0,00,40,80,B2
2820 DATA C0,00,40,80,0C,00,04,08,1C
2830 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,00,56
2840 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,50
2850 DATA 0C,00,00,00,C0,C0,80,00,EE
2860 DATA C0,C0,80,00,0C,00,00,00,28
2870 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,7E
2880 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,78
2890 DATA 0C,00,00,00,C0,C0,80,00,16
2900 DATA C0,C0,80,00,0C,00,00,00,50
2910 DATA CC,00,00,00,30,00,00,00,1A
2920 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,A0
2930 DATA 0C,00,00,00,C0,00,C0,80,7E
2940 DATA C0,00,C0,80,0C,00,04,08,14
2950 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,CE
2960 DATA 30,00,10,20,CC,00,44,88,88
```



Ne payez plus l'appel pour acheter
05 05 13 00

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

avec STARSOFT, misez "BANCO" sur les NEWS !

AMSTRAD CPC JEUX

AMSTRAD NEWS

BARBARIAN II	79 F	125 F
BIOCHALLENGE	79 F	119 F
BLASTEROID	97 F	147 F
CHICAGO 90	145 F	195 F
CHUCK YEAGER'S	97 F	143 F
DOUBLE DETENTE	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
F 16 COMBAT PILOT	143 F	199 F
FINAL COMMAND	134 F	174 F
HADES	NC	
LE MAITRE DU TEMPS	NC	
MICROPROSE SOCCER	143 F	193 F
NIGHT HUNTER	NC	
OMEYADE	NC	
RENEGADE III	89 F	139 F
RUNNING MAN	93 F	143 F
RUN THE GAUNTLET	89 F	139 F
SAUVER YURCK	NC	
SKATEBALL	139 F	179 F
SPHAIRA	NC	
TANK ATTACK	129 F	159 F
VIGILANTE	89 F	139 F
VINDICATORS	89 F	139 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE : STREET FIGHTER + BIONIC COMMAND + ROAD BLASTERS + 1943 + SIDE ARMS	119 F	
COMMAND PERFORMANCE MERCENARY + HARDBALL+ ARMEGUEDON MAN + CHOLO + BOB SLEIGH + SHACKLED +LEVIATMAN	119 F	186 F
INCROWD KARNOV + PREDATOR + GRYZOUR + TARGET RENEGADE + BARBARIAN + PLATOON + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL	139 F	165 F
GIANTS GAUNTLET II + CALIFORNIA GAMES + OUT RUN + ROLLING THUNDER	119 F	139 F
LES DEFIS DE TAITO TARGET RENEGADE ARKANOID 1 + ARKANOID 2 + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT	139 F	194 F
GAME SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET BASKETMASTER+SNOOKER SUPERHANGON+GOLF +CHAMPION CHIP SPRINT TRACK AND FIELD	109 F	149 F
LES FUTURISTES BOB MORAN + SYNDROME CRAFTON ET XUNK+ CYBOR + DESPOT.DESIGN STARBOY + Z COMME ZARK DAVOR + L'HEPISS	147 F	197 F

JEUX - HIT PARADE

1943	92 F	143 F
3D GRAND PRIX	114 F	144 F
AFTERBURNER	97 F	148 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
ARCADE MUSCLE	120 F	
BLASTEROIDS	98 F	148 F
BOMBUZAL	97 F	144 F
CHUCK YEAGER	95 F	144 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	120 F
COMMAND PERFORMANCE	120 F	186 F
CRAZY CARS 2	125 F	159 F
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	84 F	124 F
DYNAMIC DUO	94 F	144 F
FOOTBALL MANAGER II	134 F	
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GARY LINEKER HOTSHOT	74 F	125 F
GIANTS	120 F	139 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	245 F
HOLOCAUSTE		194 F
HUMAN KILLING MACHINE	93 F	139 F
ISS	93 F	154 F
KARATE ACES	115 F	149 F
L'ILE		187 F
LAST DUEL	93 F	
LED STORM	93 F	139 F
MANOIR DE MORTEVILLE		189 F
MOTOR MASSACRE	91 F	133 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OPERATION WOLF	79 F	129 F
PACLAND	94 F	139 F
PACMANIA	93 F	143 F
R TYPE	93 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	93 F	129 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	94 F	139 F
S.D.I	98 F	
SOCCER SIMULATOR	112 F	163 F
THE DEEP	93 F	139 F
THE MUNSTERS	93 F	144 F
THUNDERBLADE	89 F	138 F
TITAN	127 F	167 F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	189 F	249 F
WAR IN MIDDLE EARTH	93 F	148 F
WEC LE MANS	74 F	124 F

PROMO AMSTRAD

BOB MORAN OCEAN		139 F
GAUNTLET		40 F
MOTOR MASSACRE	59 F	99 F
OUT RUN		99 F
THUNDERBLADE	79 F	
WAR IN MIDDLE EARTH	99 F	139 F



EDUCATIF

BALLADE OUTRE RHIN	159 F	209 F
BIG BEN	149 F	209 F
DIDACT ENGLISH NIVEAU COLLEGE		227 F
DIDACT ENGLISH NIVEAU LYCEE		227 F
ENIGME A OXFORD		169 F
ENIGME A MADRID		218 F
FRANCAIS REUSSITE		158 F
LANGUE FRANCAISE 6e		216 F
" " 5e		216 F
" " 4e		216 F
" " 3e		216 F
ORTHO CM		189 F
FRANCAIS CM	158 F	206 F
FRANCAIS SON CP CE1 CE2		189 F
MATH CE	139 F	189 F
MATH CM	169 F	219 F
MATH 6e		187 F
MATH 5e 4e		187 F
MATH 3e	158 F	226 F
MATH SECOND CYCLE	"	178 F
" " " VOL 2	189 F	219 F
MATH SUCCES 5e	158 F	
MATH SUCCES 6e	158 F	
BAC MATH C,E 1ERE TERM		189 F
" " B " "		189 F
" " D " "		189 F
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY		155 F
LES 1001 VOYAGES		245 F
LES PETITS COLORIAGES MALINS		149 F
VIE ET MORT DES DINOSAURES		155 F

PROFESSIONNELS

ALIENOR 6128		1239 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	258 F	
AZIMUTH HEAD ALIGNMENT	79 F	
BANCAMSTRAD		229 F
C.DISC		169 F
CALCUMAT		309 F
COMMUNIQUER AVEC L'AMST	139 F	
D BASE 2		825 F
DATAMAT		309 F
DESSIN TECHNIQUE		338 F
DR DRAW		468 F
EASYART	79 F	
GEST FICHIER & BUDG FAMILIAL		229 F
GEST FICHIER MICROLOGIC	315 F	
GRAPHIC CITY	125 F	149 F
INTERMUSIQUE		168 F
LASER COMPILER	167 F	
LASER GENIUS	99 F	
LE MESSIE COMP BASIC		429 F
LUDESSIN	129 F	129 F
MASTERCALC III		329 F
MASTERFILE III		390 F
MENTEL		369 F
MINI OFFICE 2	99 F	
MULTIPLAN		549 F
PROGRAMMEUR		119 F
PROJECT PLANNER		245 F
SOLUTION CPC		479 F
SUPER PAINT		177 F
TASPRINT	179 F	236 F
TASWORD + MAILMERGE		365 F
TEACH YOURSELF BASIC	216 F	
TEXTOMAT		309 F
TOOL BOX	599 F	
TRACEUR SURFACE	70 F	



— 10 % sur tous nos PRODUITS.

PC COMPATIBLES JEUX

AIRBORNE RANGER	269 F
CRAZY CARS II	NC
F 15 STRIKE EAGLE	240 F
I K +	259 F
IRON LORD	215 F
MAYDAY SQUAD	221 F
SKATEBALL	NC
PUFFY'S SAGA	NC
RUNNING MAN	259 F
SINBAD	NC
STARRAY 3 ''1/2	272 F
TERRIFIC LAND	187 F
TEST DRIVE II	279 F
ZAC MAC KRACKEN	230 F

COMPILATIONS

ACES HIGH WIZBALL + TOP GUN + ARKANOID + WORLD SERIE + BASEBALL	229 F
PC GOLD HIT BRUCE LEE + INFILTRATOR + WORLD CLASS + LEADER BOARD + ACE OF ACES	229 F

PROFESSIONNELS

DELUXE PAINT II	842 F
ALIENOR II	1 386 F
ALIENOR III	3 290 F
TURBO PASCAL 5.0	1 299 F
TIMEWORKS	1 226 F
SOURIS RS 232 + LOG	619 F
WORKS	1 890 F
LECTEUR 3"1/2	1 050 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE (DUAL)	288 F
ABRAHAMS TANK	259 F
BATTLE CHESS	288 F
BATTLE CHESS 3'1/2	288 F
CHESSMASTER 2100	398 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT CGA	227 F
F16 COMBAT PILOT CGA 3'1	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA (3'	227 F
F19 STEALTH FIGHTER	365 F
FASTBREAK	240 F
FOOTBALL MANAGER II	218 F
GRAND PRIX CIRCUIT	259 F
GRAND PRIX CIRCUIT 3'1/2	259 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F
KINGS QUEST IV	350 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
PETE ROSE PENNANT FEVER	259 F
PETER PAN	187 F
POLICE QUEST II	259 F
SPEEDBALL	317 F
TECHNOCOP	170 F
TITAN 5'1/4	259 F
WAR IN MIDDLE EARTH	251 F

dément !..



à chaque commande

PROMO

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	119 F
CRYSTAL (GARANTIE 2 ANS)	159 F
ECONOMY	45 F
QUICK SHOT TURBO	89 F
KONIX	110 F
NAVIGATOR	129 F

PERIPHERIQUES

BOITES DE RANGEMENT	
40 DK 3" OU 3"1/2	69 F
80 DK	89 F
50 DK 5"1/4	69 F
100 DK	89 F

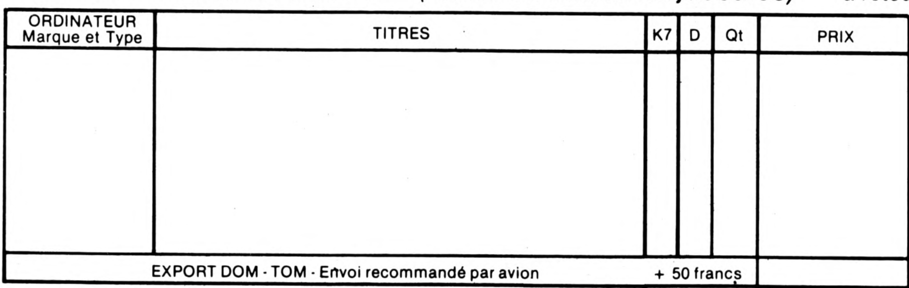
DISQUETTES VIERGES

BOITE DE 10 DK 3"1/2	109 F
5"1/4	95 F
5 DK 3"	95 F
HOUSSES ECRAN + CLAVIER SUR TOUTES MACHINES	125 F

Whaou !..



BON DE COMMANDE *(libellé en lettres majuscules)* à retourner à :

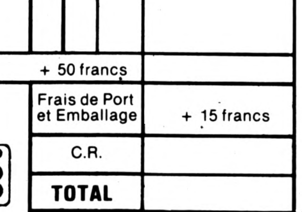


ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs	

Payer par Carte Bleue

Date d'expiration ..../.......... Signature

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.



Frais de Port et Emballage	+ 15 francs
C.R.	
TOTAL	

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES
STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

N° Client (si connu) ....

NOM ....

Prénom ....

Date de naissance ....

Adresse ....

Ville ....

Code postal .... Tél. ....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

```
2970 DATA 0C,00,04,08,C0,C0,C0,80,52
2980 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,04,08,BC
2990 DATA CC,00,44,88,30,00,10,20,C6
3000 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,F0
3010 DATA 00,0C,08,00,00,C0,80,00,F2
3020 DATA 00,C0,80,00,00,0C,08,00,4C
3030 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,1E
3040 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,18
3050 DATA 00,04,08,00,00,40,80,00,0A
3060 DATA C0,40,80,00,0C,04,08,00,40
3070 DATA CC,CC,88,00,30,30,20,00,EA
3080 DATA 30,00,30,00,CC,00,CC,00,58
3090 DATA 0C,00,0C,00,C0,C0,C0,00,C2
3100 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,04,08,34
3110 DATA CC,00,44,88,30,00,10,20,3E
3120 DATA 30,00,00,00,CC,00,00,00,5C
3130 DATA 0C,00,00,00,C0,00,00,00,06
3140 DATA C0,00,00,00,0C,00,00,00,40
3150 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,96
3160 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,90
3170 DATA 0C,04,04,08,C0,40,40,80,A2
3180 DATA C0,40,40,80,0C,00,04,08,04
3190 DATA CC,00,44,88,30,00,10,20,8E
3200 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,B8
3210 DATA 0C,00,04,08,C0,00,40,80,42
3220 DATA C0,00,40,80,0C,00,04,08,AC
3230 DATA CC,00,44,88,30,00,10,20,B6
3240 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,E0
3250 DATA 0C,00,04,08,C0,00,40,80,6A
3260 DATA C0,00,40,80,0C,00,04,08,D4
3270 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,0E
3280 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,08
3290 DATA 0C,00,04,08,C0,C0,C0,80,92
3300 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,00,00,A0
3310 DATA CC,00,00,00,30,00,00,00,AA
3320 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,30
3330 DATA 0C,00,04,08,C0,00,40,80,BA
3340 DATA C0,00,40,80,0C,00,0C,0C,7C
3350 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,EE
3360 DATA 30,30,30,00,CC,CC,CC,00,98
3370 DATA 0C,00,0C,00,C0,C0,C0,80,DA
3380 DATA C0,C0,C0,80,0C,00,04,08,4C
3390 DATA CC,00,44,88,30,00,10,20,56
3400 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,80
3410 DATA 0C,00,00,00,C0,C0,C0,80,DE
3420 DATA C0,C0,C0,80,00,00,04,08,38
3430 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,AE
3440 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,A8
3450 DATA 00,0C,08,00,00,C0,80,00,AA
3460 DATA 00,C0,80,00,00,0C,08,00,04
3470 DATA 00,CC,88,00,00,30,20,00,BE
3480 DATA 30,00,10,20,CC,00,44,88,90
3490 DATA 0C,00,04,08,C0,00,40,80,5A
3500 DATA C0,00,40,80,0C,00,04,08,C4
3510 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,FE
3520 DATA 30,00,10,20,CC,00,44,88,B8
3530 DATA 0C,00,04,08,C0,00,40,80,82
3540 DATA C0,80,C0,80,04,0C,0C,00,84
3550 DATA 00,CC,88,00,00,10,00,00,6E
3560 DATA 30,00,10,20,CC,00,44,88,E0
3570 DATA 0C,00,04,08,C0,40,40,80,2A
3580 DATA C0,40,40,80,0C,04,04,08,AC
3590 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,4E
3600 DATA 20,00,00,20,CC,00,44,88,C8
3610 DATA 04,08,0C,00,00,C0,80,00,52
3620 DATA 00,C0,80,00,04,08,0C,00,BC
3630 DATA CC,00,44,88,20,00,00,20,86
3640 DATA 30,00,10,20,CC,00,44,88,30
3650 DATA 0C,00,04,08,C0,C0,C0,80,FA
3660 DATA C0,C0,C0,80,00,00,04,08,28
3670 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,9E
3680 DATA 30,30,30,20,CC,CC,CC,88,98
3690 DATA 00,00,0C,00,00,40,80,00,8E
3700 DATA 00,C0,00,00,04,08,00,00,38
3710 DATA CC,CC,CC,88,30,30,30,20,C6
3720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,88
```

```
10 ' Createur de Spheric4.bin
20 L=1000:C=L
30 FOR I=&2000 TO &2650 STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREU
R LIGNE";L:END
50 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
60 L=L+10:NEXT
70 SAVE"Spheric4.bin",b,&2000,&650
1000 DATA 15,07,13,00,01,07,13,00,F8
1010 DATA 01,07,13,00,01,07,04,00,85
1020 DATA 01,01,08,00,01,03,05,00,51
1030 DATA 01,07,08,00,01,0A,0A,00,B4
1040 DATA 01,07,13,00,01,07,08,00,BF
1050 DATA 01,02,0A,00,01,07,02,00,7A
1060 DATA 01,0C,03,00,01,07,01,0B,D4
1070 DATA 03,07,08,00,01,07,06,00,B0
1080 DATA 01,07,03,00,01,07,08,00,B7
1090 DATA 08,07,03,00,1D,07,0B,00,69
1100 DATA 01,07,13,00,01,07,02,00,D1
1110 DATA 01,02,09,00,01,01,2B,00,AE
1120 DATA 01,09,04,00,07,07,0D,00,27
1130 DATA 01,07,05,00,01,07,0B,00,04
1140 DATA 03,07,02,00,01,0A,02,00,DA
1150 DATA 01,07,0B,00,01,07,06,00,07
1160 DATA 01,0A,01,07,0B,00,01,07,32
1170 DATA 02,00,01,0A,04,00,29,07,2A
1180 DATA 0A,00,01,02,38,00,01,01,D8
1190 DATA 04,00,01,04,07,00,01,07,1F
1200 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,80
1210 DATA 13,00,01,07,07,00,01,08,56
1220 DATA 02,00,01,03,08,00,01,07,3C
1230 DATA 13,00,28,07,0B,00,01,07,EB
1240 DATA 13,00,01,07,0F,00,01,01,64
1250 DATA 03,00,01,07,3B,00,01,07,6A
1260 DATA 0F,00,01,02,03,00,01,07,54
1270 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,C6
1280 DATA 08,00,28,07,13,00,01,07,3A
1290 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,DA
1300 DATA 0D,00,01,01,05,00,01,07,80
1310 DATA 09,00,01,0A,09,00,01,07,BE
1320 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,F8
1330 DATA 13,00,01,07,13,00,09,07,3A
1340 DATA 03,00,11,07,03,00,0A,07,1B
1350 DATA 13,00,01,07,01,00,01,04,A4
1360 DATA 11,00,01,07,03,00,01,02,A6
1370 DATA 0F,00,01,07,08,00,01,01,BF
1380 DATA 0A,00,01,07,13,00,01,07,2B
1390 DATA 03,00,01,05,0F,00,01,07,12
1400 DATA 01,00,01,03,11,00,01,07,1C
1410 DATA 13,00,01,07,13,00,08,07,83
1420 DATA 03,00,1D,07,13,00,01,07,A0
1430 DATA 13,00,01,07,08,00,01,01,FF
1440 DATA 0A,00,01,07,1C,00,01,0A,AC
1450 DATA 32,00,01,07,13,00,01,07,99
1460 DATA 13,00,2A,07,0C,00,01,07,DC
1470 DATA 06,00,01,07,04,00,01,02,0E
1480 DATA 07,00,01,07,06,00,01,07,4B
1490 DATA 07,00,01,07,04,00,01,07,4B
1500 DATA 0E,00,01,07,02,00,01,01,22
1510 DATA 01,00,01,07,0E,00,01,07,8B
1520 DATA 04,00,01,07,0E,00,01,07,98
1530 DATA 0B,00,01,07,05,00,01,03,5C
1540 DATA 01,00,01,07,0B,00,01,07,9A
1550 DATA 07,00,01,07,0B,00,01,07,AA
1560 DATA 07,00,01,07,0B,00,28,07,C5
1570 DATA 5A,00,01,08,59,00,1C,07,58
1580 DATA 03,00,09,07,13,00,01,07,04
1590 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,06
1600 DATA 13,00,01,07,0C,00,01,09,FD
1610 DATA 06,00,01,07,13,00,01,07,0D
1620 DATA 07,00,01,01,0B,00,01,07,D8
1630 DATA 13,00,01,07,13,00,1D,07,F2
1640 DATA 03,00,0A,07,13,00,01,07,43
1650 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,42
1660 DATA 0F,00,01,02,03,00,03,07,F2
1670 DATA 01,0B,02,07,03,00,01,01,DD
1680 DATA 0A,00,01,07,04,00,01,07,0C
1690 DATA 0E,00,01,07,04,00,01,07,1A
1700 DATA 0E,00,01,07,02,00,01,08,22
1710 DATA 01,00,01,07,0E,00,01,07,53
1720 DATA 04,00,01,07,0E,00,08,07,91
1730 DATA 03,00,1D,07,0F,00,01,0B,E2
1740 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,9C
1750 DATA 0C,00,01,05,02,00,01,04,2A
1760 DATA 03,00,01,07,13,00,01,07,A0
1770 DATA 0F,00,01,03,03,00,01,07,56
1780 DATA 13,00,01,07,0D,00,01,02,7E
1790 DATA 03,00,01,01,01,00,01,07,4C
1800 DATA 13,00,01,07,04,00,28,07,9E
1810 DATA 33,00,01,01,18,00,01,07,03
1820 DATA 0D,00,01,09,05,00,01,07,A8
1830 DATA 13,00,01,07,0C,00,01,02,AB
1840 DATA 06,00,01,07,13,00,01,07,F3
1850 DATA 13,00,01,07,03,00,28,07,CB
1860 DATA 0A,00,01,07,10,00,01,03,DC
1870 DATA 02,00,01,07,13,00,01,07,0D
1880 DATA 17,00,01,01,0D,00,01,08,FE
1890 DATA 15,00,01,07,13,00,01,07,34
1900 DATA 13,00,01,07,05,00,01,02,CE
1910 DATA 08,00,01,04,04,00,01,07,E4
1920 DATA 09,00,28,07,13,00,01,07,BB
1930 DATA 0D,00,01,01,05,00,01,07,F6
1940 DATA 08,00,03,07,08,00,01,07,28
1950 DATA 06,00,01,07,03,00,01,07,11
1960 DATA 08,00,01,07,06,00,01,07,2C
1970 DATA 03,00,01,07,08,00,01,07,3B
1980 DATA 06,00,01,07,01,00,01,0A,3D
1990 DATA 01,00,01,07,03,00,01,03,14
2000 DATA 04,00,01,07,06,00,01,07,50
2010 DATA 03,00,01,07,08,00,01,07,63
2020 DATA 06,00,05,07,08,00,01,07,7C
2030 DATA 04,00,01,02,0E,00,1D,07,46
2040 DATA 03,00,0A,07,13,00,01,07,D3
2050 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,D2
2060 DATA 13,00,01,07,03,00,01,02,64
2070 DATA 0F,00,01,07,13,00,01,07,E2
2080 DATA 0A,00,01,01,08,00,01,07,98
2090 DATA 13,00,01,07,13,00,28,07,0B
2100 DATA 1C,00,01,07,01,00,01,02,8B
2110 DATA 36,00,01,08,02,00,01,07,E0
2120 DATA 01,00,01,01,25,00,01,07,48
2130 DATA 13,00,01,07,13,00,01,07,22
2140 DATA 01,00,01,03,09,00,28,07,E9
2150 DATA 2F,00,01,01,05,00,01,02,CC
2160 DATA 24,00,01,0A,24,00,01,04,9A
2170 DATA 05,00,01,03,2E,00,28,07,C4
2180 DATA 08,00,01,07,01,00,01,09,FF
2190 DATA 03,00,01,07,0D,00,01,07,30
2200 DATA 02,00,01,0A,02,00,01,07,0E
2210 DATA 0D,00,01,07,01,04,03,00,00
2220 DATA 01,03,01,07,0D,00,01,07,52
2230 DATA 05,00,01,07,0D,00,03,07,68
2240 DATA 01,0B,03,07,33,00,01,01,0A
2250 DATA 06,00,01,02,1A,00,28,07,AD
2260 DATA 04,00,01,07,0E,00,01,07,7C
2270 DATA 04,00,01,07,02,00,01,01,1A
2280 DATA 03,00,01,02,05,00,01,03,2E
2290 DATA 01,00,01,07,04,00,01,0B,85
2300 DATA 0A,00,01,04,03,00,01,07,67
2310 DATA 04,00,01,07,0E,00,01,07,AE
2320 DATA 04,00,01,07,07,00,01,05,85
2330 DATA 06,00,01,07,04,00,01,07,92
2340 DATA 0E,00,01,07,04,00,01,07,A4
2350 DATA 0E,00,01,07,04,00,01,07,AE
2360 DATA 0B,00,01,0C,02,00,01,07,BF
2370 DATA 04,00,01,07,0E,00,0B,07,30
2380 DATA 03,00,1C,07,08,00,01,07,26
2390 DATA 0A,00,01,07,08,00,01,07,E6
2400 DATA 02,00,01,01,07,00,01,07,CB
2410 DATA 08,00,01,0B,0A,00,01,07,12
2420 DATA 08,00,01,07,0A,00,01,07,0C
2430 DATA 08,00,01,07,0A,00,01,07,16
2440 DATA 08,00,01,07,0A,00,01,07,20
2450 DATA 08,00,01,07,0A,00,01,07,2A
2460 DATA 08,00,01,07,0A,00,01,07,34
2470 DATA 08,00,01,07,0A,00,01,07,3E
2480 DATA 05,00,22,07,2F,00,01,01,31
2490 DATA 04,00,01,05,25,00,01,0A,E5
2500 DATA 12,00,01,04,01,00,01,03,0D
2510 DATA 37,00,01,02,0C,00,28,07,9C
2520 DATA 1E,00,01,01,23,00,01,07,EB
2530 DATA 13,00,07,07,13,00,01,07,C4
2540 DATA 12,00,01,08,01,07,0F,00,B9
2550 DATA 01,02,03,00,01,07,09,00,72
2560 DATA 10,07,02,00,28,07,30,00,66
2570 DATA 01,01,0D,00,05,07,0F,00,E0
2580 DATA 01,07,03,00,01,07,04,00,77
2590 DATA 01,03,0A,00,01,07,01,00,79
2600 DATA 01,08,01,00,01,07,0F,00,D4
2610 DATA 01,07,03,00,01,07,07,00,AA
2620 DATA 01,02,07,00,01,07,01,00,8C
2630 DATA 01,09,01,00,01,07,0F,00,F4
2640 DATA 01,0B,03,00,01,07,0D,00,FA
2650 DATA 09,07,04,00,11,07,03,00,11
2660 DATA 07,07,13,00,01,07,13,00,66
2670 DATA 01,07,13,00,01,07,13,00,6A
2680 DATA 01,07,06,00,01,09,0C,00,28
2690 DATA 01,07,13,00,01,07,0A,00,3F
2700 DATA 01,01,08,00,01,07,13,00,5B
2710 DATA 01,07,13,00,16,07,05,00,99
2720 DATA 0F,07,13,00,01,07,13,00,AA
2730 DATA 01,07,0A,00,01,02,08,00,20
2740 DATA 01,07,13,00,01,07,0D,00,86
2750 DATA 01,01,05,00,01,07,13,00,84
2760 DATA 01,07,13,00,01,07,08,00,77
2770 DATA 01,03,0A,00,01,07,13,00,AB
2780 DATA 28,07,0A,00,01,07,08,00,97
2790 DATA 01,07,0A,00,01,07,08,00,7A
2800 DATA 01,07,13,00,01,07,08,00,9F
2810 DATA 01,01,0A,00,01,07,13,00,CF
2820 DATA 01,07,0A,00,01,07,08,00,98
2830 DATA 01,07,0A,00,01,07,08,00,A2
2840 DATA 01,07,08,00,01,02,01,00,57
2850 DATA 01,07,05,00,01,0C,02,00,9B
2860 DATA 01,07,0A,00,01,07,08,00,C0
2870 DATA 2A,07,13,00,01,07,13,00,5B
2880 DATA 01,07,13,00,01,07,13,00,3C
2890 DATA 01,07,13,00,01,07,09,00,00
2900 DATA 01,0A,09,00,01,07,13,00,38
2910 DATA 01,07,13,00,01,07,13,00,5A
2920 DATA 1D,07,04,00,07,07,1A,00,A2
2930 DATA 01,05,29,00,01,04,15,00,A8
2940 DATA 01,02,23,00,01,01,05,00,18
2950 DATA 01,03,2F,00,28,07,13,00,91
2960 DATA 01,07,0D,00,01,01,05,00,F4
2970 DATA 01,07,13,00,01,07,13,00,96
2980 DATA 01,07,09,00,01,0A,09,00,4E
2990 DATA 01,07,13,00,01,07,13,00,AA
3000 DATA 01,07,13,00,01,07,0D,00,8A
3010 DATA 01,02,05,00,15,07,00,00,69
3020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CC
```


ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

AS : SO

C'est reparti pour une petite initiation à l'assembleur bien de chez nous. Cette fois-ci, on attaque le gros morceau. C'est le petit train et tout ce qui s'en suit, c'est-à-dire les wagonnets. Mais encore faut-il aussi savoir le prénom et l'âge de la femme du chef de gare.

Quelle relation existe-t-il entre l'âge et le prénom de la femme du chef de gare et notre initiation à l'assembleur ? La même que celle qui lie notre petit train à la mémoire écran du CPC. Elles sont toutes totalement indépendantes et pourtant réellement indissociables l'une de l'autre, surtout dans le cas qui nous préoccupe (je ne suis pas là pour vous raconter la vie du chef de gare). Avant tout, il nous faut connaître la mémoire écran et savoir exactement comment elle est organisée. Il n'est pas concevable de travailler sur un terrain inconnu. Alors, avant de programmer notre petit train, nous allons apprendre comment travaille le processeur vidéo de notre CPC. Et c'est parti.
La mémoire écran n'est ni plus ni moins que de la mémoire vive, comme les quarante-huit autres Ko qui forment la mémoire centrale du CPC. Une seule chose distingue les seize Ko vidéo des quarante-huit autres : ils sont visibles sur le moniteur. Passons donc à la suite de notre programme.

LA MEMOIRE DES GRANDS

La mémoire écran réagit exactement de la même manière que la mémoire centrale, ce qui s'explique par le fait qu'elle fait pleinement partie de cette zone de stockage. Ainsi, vous la pilotez exactement comme sa consœur, c'est-à-dire en la nourrissant de valeurs de 0 à 255. Voici un petit programme Basic qui vous permettra de mieux comprendre le fonctionnement de notre vidéo si chérie et choyée.

```
10 MODE 2:ECRAN=&C000
20 FOR I=1 TO 8:READ A
30 POKE ECRAN,A:ECRAN=
ECRAN+2048
40 NEXT:CALL &BB06
50 DATA 24,60,102,102,126,102,102,0
```

Et la même en assembleur :

```
  ORG #9000
  ENT $
  DEB LD B,8 ; 8 fois
  LD HL,DATA    ; HL pointe sur
les données
  LD DE,#C000 ; DE sur l'écran
BOUC LD A,(HL) ; la donnée est
dans A
INC HL ; HL pointe sur la suivante
LD (DE),A ; la donnée dans l'écran
LD A,D ; A contient D
ADD A,8 ; plus 8
LD D,A ; DE=DE+2048 (&800)
DJNZ BOUC ; 8 fois dis-je
RET
DATA
  DEFB 24,60,102,102
  DEFB 126,102,102,0
```

Et voilà le travail. Tout l'art d'afficher des caractères sans passer par les routines normales. Ce petit programme Basic sert simplement à poker dans l'écran la configuration binaire du caractère A (les valeurs utilisées par l'instruction SYMBOL). Comme vous le voyez, pour descendre d'une ligne, il faut ajouter, non pas sa longueur (80 octets) mais 2048. Tapez le petit programme suivant et vous verrez réellement comment le CRTC 6845 affiche la mémoire.

```
10 MODE 2
20 FOR I=&C000 to &FFFF
30 POKE I,255
40 NEXT
```

Et à *Cent Pour Cent*, on cause aussi l'assembleur :

```
ORG #9000
ENT $
DEB
  LD HL,#C000 ; HL pointe sur
l'écran
  LD DE,#C001 ; DE est une case
plus loin
  LD BC,#3FFE ; BC contient 16 Ko
moins 2
  LD (HL),255 ; le contenu de HL
  LDIR : passe dans le contenu de
DE
  RET
```

Pour récapituler, nous voyons que pour passer d'une ligne à la suivante, il faut ajouter 2048. Eh bien, ce n'est pas toujours le cas. En fait, voici la vraie formule, qui lave plus blanc que blanc. Pour ne pas s'embrouiller le curseur, nous ne parlerons pas encore du décalage engendré par le processeur vidéo. La mémoire écran se situe en &C000 en mode normal. Nous allons donc constituer un tableau des adresses des débuts de lignes écran. La première adresse sera donc &C000 et les 7 suivantes coulent de source (&C800, &D000, &D800, &E000, &E800, &F000, &F800). Si on ajoute 2048 (&800) à &F800, on se retrouve avec l'adresse 0. Pas cool Abdoul ! Pour revenir dans l'écran, il faut réaliser une petite opération. Déjà, il faut se repositionner dans la dernière banque mémoire (&C000-&FFFF) en additionnant &C000 à notre valeur. Ensuite, il faut corriger l'erreur engendrée par le débordement en ajoutant 80 à notre pointeur d'adresse, ce qui nous donne l'adresse finale de &C050 pour la neuvième ligne. Les sept suivantes coulent encore de source (de &C850 à &F850) et la dix-septième ligne se calcule comme précédemment, et commence à l'adresse &C0A0. Vous avez compris le truc ? Tant qu'il n'y a pas de débordement, on ajoute 2048, et lorsqu'il y en a un, on corrige en ajoutant &C050. Facile, non ? Voici encore un programme ô combien démonstratif de la toute puissance du 6845, grand sorcier de la vidéo. Il vous montre et vous donne la formule mathématique permettant de calculer les adresses en fonction du numéro de ligne écran.

```
10 MODE 2
20 FOR LIGNE=0 TO 199
30 ADRESSE=&C000+
2048*(LIGNE MOD 8)+80*
(LIGNE  8)
40 POKE ADRESSE,&FF
50 NEXT
```

Pour les novices, le w x signifie INT(w/x). La routine ci-dessus ne fonctionne que pour les adresses des débuts de lignes, mais dans tous les modes. Pour adresser les octets suivants de la ligne, il suffit d'incrémenter l'adresse calculée en sachant qu'une ligne fait 80 octets de long. Maintenant que nous savons comment adresser les octets dans les lignes, voyons comment adresser les pixels. Nous allons nous heurter à un

SCIE

petit problème. En effet, cet adressage n'est pas le même selon les modes, d'où petite galère (c'est normal, on bosse en Ram).

MODES ALITES : LA FIEVRE DU PIXEL

Comme nous vous l'avons dit, tout change selon les modes utilisés. Commençons par le plus facile, soit le mode 2. Dans ce cas, un pixel correspond à un bit (à un eb pour parler français). Pour ploter un pixel au début de la première ligne, à l'adresse &C000, nous pokerons &80 (&X10000000). Pour ploter un pixel aux côtés du premier, nous ferons un OR &40 (&X01000000). Cela signifie que, pour placer un pixel à l'écran sans effacer ceux qui sont sur le même octet que lui, nous devrons préalablement charger l'octet, puis faire un OR avec le bit désiré, et enfin sauvegarder le même octet en mémoire écran. Comme vous avez le petit programme permettant de calculer l'adresse écran en fonction de la ligne, soit en fonction de l'ordonnée, voici le même programme pour l'absyce. Et puis non, je vous donne le programme entier vous permettant de faire un plot en mode 2 :

```
10 MODE 2
20 X=100:Y=100
30 ADRESSE=&C000+2048*
(Y MOD 8)+80*(Y  8)+X  8
40 POKE ADRESSE,2^((7-X) MOD
8)+PEEK(ADRESSE)
```

Dans ce cas, X peut varier entre 0 et 639, et Y entre 0 et 199, qui sont les réelles capacités du mode 2. Comme ceci est une initiation, nous vous laissons un mois, le temps pour vous d'essayer de traduire cette routine en assembleur.

Pour le mode 1, cela se corse. Dans ce mode, deux bits d'un octet sont utilisés pour l'affichage d'un pixel. En plus, et pour faire ch... le monde (j'ai personnellement adhéré au CACA, mais tout de même), ces bits sont foutus dans n'importe quel sens. Voyez plutôt ce sens insensé :

Pixel 0 de l'octet : bits 3 et 7
Pixel 1 de l'octet : bits 2 et 6
Pixel 2 de l'octet : bits 1 et 5
Pixel 3 de l'octet : bits 0 et 4

Si vous désirez mettre l'encre 2 dans le troisième pixel de l'octet visé, il vous faudra mettre son bit 1 à 1 et son bit 5 à 0, car c'est la valeur binaire mise dans les bits correspondants qui définit l'encre utilisée.

```
10 MODE 2
20 X=100:Y=100:ENCRE=1
30 ADRESSE=&C000+2048*
(Y MOD 8)+80*(Y  8)+X  4
40 VALEUR=ENCRE MOD
2+16*(ENCRE  2)
50 POKE ADRESSE,(2^(3-X MOD
4))*VALEUR+PEEK(ADRESSE)
```

Ne vous inquiétez pas, le petit train viendra bientôt et, le mois prochain, vous aurez droit au source du petit programme tant convoité.

Sined le Ballbreaker





Avant tout, un très gros pardon pour l'infâme coquille qui a osé se glisser dans le numéro précédent. Jusqu'à présent je pensais que le Melini était une exclusivité du Melini Comix Band, et bien non, à la maquette, ils connaissent aussi (Melini aussi, sur un air bien connu).

Pour tout réparer, prenez votre *Cent Pour Cent* du mois d'avril, on peut y lire, lors du test NSEO(CASE), pour l'ouverture à l'ouest "Si NSEO (CASE)<>0", qu'il faudra comprendre "Si NSEO(CASE) AND 8 <>0". Dieu seul sait où est passé le "AND 8". Pour le reste, les paragraphes se sont mélangés les pieds et, manifestement, les maquettistes ont voulu faire de l'article un jeu de Taquin. En lisant les lignes dans le désordre, vous pourrez peut-être comprendre ce que j'essayasse de vous dire.
Je me souviens, lors de ma période prénatalo-informaticienne, quand je n'étais encore qu'un minuscule fœtus au sein de mon VG-5000 où tous les rêves m'étaient permis, même ceux d'affronter le monde merveilleux des CPC. Dans ce temps-là, je me posais beaucoup de questions du type "et comment ça marche un ordinateur qui comprend ce que je dis ? Heu, dis-le-moi, allez..." Eh ben il n'y avait pas, à l'époque, de gentils Poum ou Sined pour apporter une réponse claire à mes questions qui ne l'étaient pas pour moi.

Une dépêche de dernière minute m'apprend que l'on peut trouver des trucs et bidouilles assez sympa dans un petit fanzine nommé *Syntax Error*. Procurez-vous-le, no di dieu c'est gratos. Pendant que j'y suis, encore une toute petite parenthèse, devinez qui, en ce moment même, est à côté de moi en train de faire 247 "CLS" par minute ? Vous ne voyez pas ? C'est notre très cher Robby, libéré pour quelques jours par l'armée et c'est tant mieux.

AUJOURD'HUI SPEEDONS

Speedon car une doubl pag sera peut-êtr (j'économise des lettres) un peu just (lire djeust). Nous attaquons ce mois-ci notre premier vrai et grand listing (l'analyseur de syntaxe, bien sûr), écrit sous Basic pour avoir des explications plus claires. Evidemment, on perd en vitesse d'exécution, mais, voyant ce que font certains professionnels en Assembleur (dans des jeux d'aventures que je ne citerai pas), il me semble qu'il serait bien d'expliquer ce type de routines.

C'EST PARTI MON KIKI

Vous voyez ce petit listing de quelques lignes Basic ? C'est un analyseur de syntaxe. Il fait la saisie de votre phrase sur l'écran (sans INPUT) ; on supprime donc toutes les touches inutiles du type chiffres et ponctuations. "Stop, me crie Sined, tu vas trop vite, commence par le début..."
OK ! Un analyseur de syntaxe est une routine (bout de programme) qui va prendre une phrase entrée au clavier et chercher dans cette même phrase quel est le verbe, l'objet et éventuellement un complément. Pour ce qui nous concerne, nous nous contenterons du verbe et de l'objet.
Jetez un œil sur les lignes 130 à 140, ce sont les verbes ; de 180 à 190, ce sont les objets. Commençons par les verbes. Plusieurs verbes sont stockés sur les lignes DATA, séparés par des virgules, jusqu'ici c'est clair. De temps en temps, on voit un petit '*' (qu'est-ce que c'est, dis ? dit Sined), qui représente la séparation entre les synonymes. Les trois premiers verbes sont PRENDRE, VOLER et DEROBER (ils sont en majuscules et écrits de façon incomplète, mais c'est fait exprès). Ensuite, il y a la petite étoile suivie de trois autres verbes qui représentent l'action de donner, une autre étoile et deux verbes qui signifient fouiller, etc. Tout à la fin, on met deux étoiles qui veulent dire que c'est la fin de la liste des verbes. Compris ?

DECORTIQUONS LE LISTING

En ligne 210, on initialise la variable VERBE et OBJET qui prendront, à la sortie du sous-programme de l'analyseur, une valeur qui correspondra au numéro du synonyme. Dans notre exemple, si le verbe entré au clavier est PRENDRE, VOLER ou DEROBER, à la sortie, VERBE sera égal à 1, idem pour OBJET.
Sur la ligne 230, le 'X' est la colonne sur laquelle sera positionné le curseur de saisie et le 'Y' est le numéro de la rangée. Donc tous deux modifiables, pour les valeurs X=1 et Y=1 le curseur débutera la phrase en haut à gauche de l'écran, 'LMAX' est la longueur maximale autorisée pour la phrase, en l'occurrence 38 dans notre exemple. Enfin, 'PH$' est la variable qui contiendra la phrase entrée par le joueur au clavier.
En 240, on efface l'ancienne phrase qui était sur l'écran et qui ne sert plus à grand-chose, en affichant une série d'espaces.
A la ligne 280, 'A$' prendra la valeur Ascii de toutes les touches appuyées sur le clavier et par un petit 'UPPER$' les transformera si possible en



majuscules. Le 'XOR' appliqué à la variable 'CUR' m'amuse beaucoup car il évite un test du genre 'CUR=CUR+1:IF CUR=2 then CUR=0'. Ensuite, on affiche une fois sur deux un espace à l'emplacement du curseur et, la fois suivante, on affiche le caractère Ascii de (32+13) le 45 dans ce cas (en modifiant le 13, vous pourrez afficher n'importe quel caractère, même un que vous aurez redéfini par la commande 'SYMBOL').
En ligne 300, on branche le programme sur la ligne 480 pour le traitement du retour chariot, en ligne 420 pour la touche Del, en 360 pour l'espace. Puis on teste de nouveau le clavier si la touche enfoncée n'est pas une lettre.

ALORS CA SUIT ?

Si, arrivé en 360, on n'a plus de place sur la ligne de saisie (LONG= LMAX), on recommence le tout en attendant le retour chariot ou la touche Del qui effacera le dernier caractère saisi au clavier. On affiche en ligne 370 la lettre ainsi testée, suivie d'un petit son pour faire bien, la lettre s'ajoute en 390 à la phrase et la longueur totale de la phrase est incrémentée, puis on reboucle tout le bloc de saisie.

EFFACE-MOI CETTE INFAMIE

Tiens j'ai déja vu ça quelque part. Le bloc des lignes 420 à 460 efface la derniere lettre de la phrase à condition que la longueur soit différente de zéro. C'est normal, je ne vois pas comment on pourrait effacer une lettre qui n'existe pas et je vous assure que si on ne prévient pas le CPC de la présence d'une phrase vide, il essaiera malgré tout d'effacer quelque chose.
Mon dieu, plus ça va et plus la place réservée pour nous ce mois-ci diminue, je vais essayer de faire très vite.
Barbarian II est un jeu assez remarquable dans les mains d'un expert comme Matt Murdock, Septh se défend pas trop mal non plus et j'attends avec impatience de voir le Barbare de service à l'action (où suis-je, qui suis-je, m'égare-je ? oui-je tu t'égare-je bien la France).
En deux mots, de 530 à 580, on recherche dans les DATA enfermant dans leur royaume sacré nos très chers verbes. En les lisant, on compte le nombre d'étoiles qui, en sortie, sera le numéro du synonyme. Si le mot est trouvé, on arrête de chercher bêtement et on enchaîne sur les objets qui reprennent le même principe, à la différence près que le 'RESTORE' pointe sur les DATA contenant les objets au lieu de ceux contenant les verbes, et en sortie, ce n'est pas la variable 'VERBE' qui sera égale à 'TROUV' mais la variable 'OBJET'.

Tiens, à propos, de 700 à 750 on fait kôa ? C'est évident voyons, on dit que 'TROUV=0' (en français, je n'ai rien trouvé), puis si le mot lu dans la phrase a une longueur égale à zéro, on laisse tomber, sinon on lit les DATA. On teste la fin du bloc de mots avec les '**' et les blocs par '*'.

TROP SIMPLE MAIS TROP NEGLIGE

La dernière ligne, qui est la ligne 750, est vraiment trop bête, mais elle rend un sacré service au joueur. Elle teste si le mot lu dans les DATA est identique, non pas à celui écrit sur l'écran, mais à sa partie de gauche de même longueur, ce qui permet d'oublier les 'S' et de se tromper dans les terminaisons. En deux mots, faire quelques fautes d'orthographe, c'est cool, non ? Et dire qu'il y a des programmeurs qui n'en tiennent pas compte (honte à eux).
Une bonne nouvelle, notre Pierre adoré vient de m'autoriser un débordement d'une page pour ce mois-ci, ce qui m'arrange bien et je remerçie par la même occasion notre trop belle Miss X, qui par son charme n'est pas étrangère à cette decision (je l'ai dit).

LE PLUS GROS EST PASSE

Mais non pas Lip, je veux dire que désormais avec ce que nous avons vu ensemble, vous pouvez très sérieusement (du moins je l'espère) commencer à écrire votre jeu d'aventures.
Vous avez un plan, ainsi que toutes les directions dans lesquelles le joueur peut se déplacer ; vous savez également qu'il y a certains endroits momentanément bloqués, qui, par une action quelconque, pourraient s'ouvrir pour permettre une avancée inaccessible au préalable. On peut également bloquer le joueur s'il commet l'erreur qu'il ne devait pas commettre. Tous les déplacements sont dictés à partir du clavier, ceci avec l'aide de l'analyseur de syntaxe (dans lequel figureront, bien sûr, les quatre directions cardinales nord, sud, est et sans oublier l'ouest).
L'analyseur, pour les très rares personnes qui ne l'ont pas remarqué, s'appelle par un 'GOSUB 230', dans le cas de notre listing bien sûr. S'il est ; 'RENOMEr', dieu sait en quelle ligne sera métamorphosée la ligne 230. Au retour, nous aurons deux variables 'VERBE' et 'OBJET' qui seront égales à des valeurs allant de zéro à... Si la variable 'VERBE' est égale à zéro, c'est que le verbe entré au clavier ne fait pas partie des verbes prévus par le programmeur (c'est vous), de même pour les objets.

A GO, A GOGO , ALGO

L'algorithme de l'ensemble du jeu pourrait avoir, si vous n'y voyez pas trop d'inconvénient, l'allure qui suit :
1) On initialise toutes les variables,



puis on affiche le premier dessin.
2) On entame une boucle qui va boucler (eh oui, si une boucle ne boucle pas, je ne vois pas qui pourrait boucler à sa place) sur l'ensemble du programme en commençant par l'analyseur, que l'on appellera par un 'GOSUB son numero de ligne'. Dès le retour du programme, on teste la variable 'VERBE'. S'il s'agit d'une direction, on branche le programme sur la partie qui gère les déplacements (nous l'avons vu le mois dernier), si le déplacement est possible, on modifie la variable 'CASE', et en fonction de celle-ci, on va chercher sur le disque l'image qui lui correspond (ça, ce sera pour plus tard). Enfin, on affiche cette image. Si le verbe n'est pas une direction, on reste toujours dans le bloc de programme qui gère des cas que je nommerais Généraux, qui sont des actions du type 'PRENDRE', 'POSER', 'INVENTAIRE' pouvant être valables dans toutes les cases (si vous acceptez que le joueur prenne un objet dans une case, je ne vois vraiment pas pourquoi il ne pourrait pas le poser ailleurs, ce qui est malheureusement le cas de certains jeux que, encore une fois, je ne nommerai pas). Ensuite, si tous les tests que nous venons de faire restent sans résultats, on envisagera la possibilité que l'action est peut-être spécifique à la case dans laquelle le joueur est bloqué depuis trois jours et deux nuits, et on avise. Si toutefois la réponse à nos tests reste toujours négative...
3) ...De deux choses l'une, ou on place à l'écran un phrase bateau du type 'IMPOSSIBLE' ou encore plus bateau du type 'NON', ce qui est bien pratique, mais a le seul avantage d'être peu gourmand en mémoire. En se donnant un peu de peine et en sacrifiant un peu de place mémoire, on peut prévoir une réponse, même courte, à chaque verbe. Par exemple pour 'PRENDRE', vous pourrez dire 'PAS TOUCHE' ou 'TOUCHE A LA PARTIE CHARNELLE SUR LAQUELLE TU T'ASSOIS'. Idem pour les autres verbes, ce qui donnerait un peu plus de vie et de chaleur à votre jeu, non ?
Allez les potosses (c'est du Sined), il me vient l'envie de PC et CPC, or donc (c'est du Septh), j'y cours car y'en peux puuuuu.
Aaaah. Pour conclure comme à l'accoutumée, Amousse me chuchote une maxime, la voici car elle est très courte : "Aime ta mère car c'est la seule femme qui t'aimera...!" Là, moi, pas trop comprendre, car ceci dépasse peut-être un peu mon savoir philo-machino-psychologique, enfin pour le club Orion, Oh ! Rions un peu...

Poum

```
100 '
110 ' LISTE DES VERBES
120 '
130 DATA PREN,VOL,DEROB,*,DONN,OFFR,PROP
OS,*,FOUILL,CHERC,*,EXAMINE,REGAR,*
140 DATA CASSE,DETRUI,*,NORD,AVANC,*,SUD
,RECUL,*,EST,DROIT,*,OUEST,GAUCHE,**
150 '
160 ' LISTE DES OBJETS
170 '
180 DATA AMPOUL,LAMP,*,TABL,BUREA,ETABLI
,*,CHAIS,TABOUR,SIEG,*,CRAYO,STYLO,*
190 DATA LIVR,BOUQUI,*,FENET,VITRE,*,POR
TE,*,ORDINA,CPC,MICRO,*,CLE,**
200 '
210 VERBE=0:OBJET=0
220 '
230 X=2:Y=12:LONG=0:LMAX=38:PH$=""
240 LOCATE X,Y:PRINT STRING$(LMAX,32);
250 '
260 ' SAISIE LE LA PHRASE
270 '
280 A$=UPPER$(INKEY$):CUR=CUR XOR 1:LOCA
TE X+LONG,Y
290 PRINT CHR$(32+CUR*13);:IF A$="" THEN
 280
300 IF A$=CHR$(13) THEN 480
310 IF A$=CHR$(127) THEN 420
320 IF A$=CHR$(32) THEN 360
330 IF A$<"A" THEN 280
340 IF A$>"Z" THEN 280
350 '
360 IF LONG=LMAX THEN 280
370 LOCATE X+LONG,Y:PRINT A$;
380 SOUND 1,0,1,10,0,0,1
390 PH$=PH$+A$
400 LONG=LONG+1:GOTO 280
410 '
420 IF LONG=0 THEN 280
430 LOCATE X+LONG,Y:PRINT CHR$(32)
440 SOUND 1,0,1,6,0,0,30
450 PH$=LEFT$(PH$,LEN(PH$)-1)
460 LONG=LONG-1:GOTO 280
470 '
480 LOCATE X+LONG,Y:PRINT CHR$(46);
490 PH$=PH$+CHR$(32):IF LONG=0 THEN RETU
RN
500 '
510 ' LES VERBES
520 '
530 MOT$="":FOR I=1 TO LEN(PH$)
540 L$=MID$(PH$,I,1)
550 IF L$<>CHR$(32) THEN MOT$=MOT$+L$:GO
TO 580
560 RESTORE 130:SYNO=1:GOSUB 710:MOT$=""
570 IF TROUV<>0 THEN VERBE=TROUV:GOTO 62
0
580 NEXT I
590 '
600 ' LES OBJETS
610 '
620 MOT$="":FOR I=1 TO LEN(PH$)
630 L$=MID$(PH$,I,1)
640 IF L$<>CHR$(32) THEN MOT$=MOT$+L$:GO
TO 670
650 RESTORE 180:SYNO=1:GOSUB 710:MOT$=""

660 IF TROUV<>0 THEN OBJET=TROUV:GOTO 69
0
670 NEXT I
680 '
690 RETURN ' SORTIE DU SOUS PROGRAMME
700 '
710 TROUV=0:IF LEN(MOT$)=0 THEN RETURN
730 READ A$:IF A$="**" THEN RETURN
740 IF A$="*" THEN SYNO=SYNO+1
750 IF A$<>LEFT$(MOT$,LEN(A$)) THEN 730
760 TROUV=SYNO:RETURN
```



ETES-VOUS PRET POUR...
SKWEEK
SKWEEK FOR PRESIDENT
SKWEEK A TOUTE HEURE
UN AMOUR DE SKWEEK
WANTED SKWEEK
I ♥ SKWEEK
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK FOR PRESIDENT
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
SKWEEK FOR PRESIDENT
WANTED SKWEEK
loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F
Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK A TOUTE HEURE
UN AMOUR DE SKWEEK
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
I ♥ SKWEEK

Nouveau MINITEL 36 15 Code JESSICO

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

AMSTRAD TOP HITS

	C D
DUO PACK	**125/172**
Space Racer + Bob Winner	
LE MONDE DE L'ARCADE	**145/195**
Roadblasters+Tiger Road 1943+Imposs.Mission 2+Spy Hunter Blackbeard+Colosseum	
BEST DE US GOLD	**145/195**
Out run+ Gauntlet 2+ 720° California G.+Rolling Thunder	
12 JEUX EXCEPTION.	**129/149**
Cybernoid+Deflector+Tour de force+Mask 2+Blood Brothers +Hercules+Northstar+Ranarama etc.	
ALBUM EPYX	**185**
Winter Games+World Games Supercycle+Impossible mission	
AMST.GOLD HIT 3	**112/192**
Trantor+Solomon's Key WC Leaderboard+Bravestar Rampart+Capt. America	
ARCADE ACTION	**115/182**
Barbarian+Renegade Supersprint+Rampage+IK2	
COLLECT.KONAMI	**112/182**
Jackal+Shaolin R. Nemesis Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2 + Green beret+Year Kung Fu Hypersport+Pingpong+Mikie	
COMMAND PERFORMANCE	**145/195**
Mercenary+Hardball+Cholo Trentor+Leviathan+Xenos...	
FIST AND THROTTLES	**95/139**
Enduro racer+Buggy boy Ikari War.+Dragon's lair+Thundercats	
FORCES MAGIQUES	**146/196**
Panthère Rose Western Gam Vampires empire - Clever smart	
F. BRUNO BIG BOX	**125/175**
F. Bruno Boxing+Airwolf Bomjack+Saboteur+Ghost'n Gobblins	
GAME SET MATCH 2.	**145/195**
Match day 2+Basket Master Super Hang On+champion ship+Sprint Track and field+Cricket+Snooker+Golf	
GAME SET MATCH 1.	**126/175**
Tennis+Hypersport+Pingpong Foot+Golf+Baseball+Boxing Pool+Super decathlon	
GEANTS D'ARCADE 2.	**145/195**
Street fighter+Side arms Bionic commando+Gunsmoke+Désolator Shackled	
IMAGINE ARC.HIT	**96/140**
Arkanoid+Game Over Mag Max+Legend of Kage Slap fight+Year Kung Fu 2	
GOLD SILVER BRONZ	**146/195**
Epyx 23 épreuves sportives	
KARATE ACES	**112/172**
Kung fu master+ Bruce Lee + Uchi mata+Avenger+Samourai T +Way of Tiger+ Way Exploding fist	
LES AS DE L'ESPACE.	**125/145**
Xevious+Cybernoid+Northstar Zynaps+Trantor+Exolon	
LES AS DU CIEL	**145/195**
Adv.Tactical fight+Ace Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic Control+Strike force Harrier	
LES FUTURISTES	**146/196**
B. Morane Science fiction Saphir+Mines au Diam.+Anthropie	
OCEAN DYNAMITE	**145/195**
Platoon+Predator Karnov+Crazy cars+Combat school +Salamander+Driller+Gryzor	
OCEAN STAR HIT 2	**96/140**
Army moves+Mutant+Wizbal Head Over Heals+Cobra+Tank	
SIMULATION PACK	**142/189**
Grand Prix 500+Quad +Superski	
SUPREME CHALLENG	**125/165**
Tetris+Elite+Starglider Sentinel+Ace 2	
LES DEFIS DE TAITO	**136/195**
T. Renegade+Arkanoid 1+2 Bubble bobble+Flying shark+Slapf.	
TEN MEGA GAMES 3.	**125/145**
Leaderboard+10thFrame Last mission+Ranarama+Fighterpilot Firelord+Rocco+Dragon talk...	
4x4 OFF ROAD RACING	92/140
944 TURBO CUP	145/195
A 320	140/189
ACTION SERVICE	135/185
AIR BORNE RANGER	182/220
AFTER BURNER	92/145
ARCADE WIZARD	95/145
ARCHE CAPT. BLOOD	165/192
BARBARIAN 2	**87/136**
BATMAN	92/145
BEYOND ICE PALACE	92/140
BLACK LAMP	87/136
BLASTEROIDS	**129/175**
BUMPY	**142/192**
BUTCHER HILL	95/145

	C D
CARRIER COMMAND	142/192
CHICAGO 30"S	**95/145**
CHICAGO 90	**142/192**
CHUCK YEAGER'S	**92/142**
CIRCUS GAMES	115/165
CONSPIRATION	185
CORPORATION	92/140
CORRUPTION	195
COSMIC PIRATE	95/145
CRAZY CARS II	**135/175**
CYBERNOID 2	92/136
DALEY'S THOMPSON O.C	92/136
DARK FUSION	95/145
DOUBLE DETENTE	**95/145**
DOUBLE DRAGON	**95/145**
DRAGON NINJA	95/145
DREAM WARRIOR	92/136
DYNAMIC DUO	92/142
ECHELON	87/136
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	96/149
ESPIONNAGE	87/145
EXIT	143/192
F15 STRIKE EAGLE	96/146
F16 COMBAT PILOT	**142/192**
FER ET FLAMMES	246
FINAL COMMAND	**125/172**
FINAL AND FORGET	126/166
FISH	182
FOOTBALL MANAGER 2	92/136
FUSION 2	182
GALACTIC CONQUER.	126/165
GARY L. HOT SHOT	95/135
GUERILLA WARS	87/136
GUNSHIP	192/242
HIGHWAY PATROL	**142/192**
HUMAN KILLING MACH.	95/145
INCREDIBLE SHRINK	95/145
INDIAN MISSION	156
IRON HAND	95/145
IRON HORSE	95/145
IRON LORD	152/189
IRON TRACKERS	**192**
JINKS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	142/196
LASER SQUAD	95/145
LAST DUEL	95/145
LED STORM	95/145
LE MANOIR MORTEVIL	195
MACH 3	126/176
MAD MIX	86/126
MAXI BOURSE	142/192
MEURTRE A VENISE	142/192
MICROPROSE SOCCER	**142/192**
MOTOR MASSACRE	92/136
NETHERWORLD	92/136
NIGEL MANSELL	110/159
NIMITZ	95/156
NORTH AND SOUTH	142/192
OFF SHORE WARRIOR	126/166
OPERATION NEPTUNE	143/195
OPERATION WOLF	95/145
OVERLANDER	92/140
PAC LAND	92/142
PAC MANIA	95/145
PARANOIA COMPLEX	95/145
PIRATES	149
POOL OF RADIANCE	95/192
PROJECT STEAL FIGHT	142/192
PURPLE SATURN DAY	165/195
RAFFLES	**95/142**
RAMBO 3	87/136
REAL GHOSTBUSTER	**95/145**
RENEGAD 3	**95/145**
RETURN OF THE JEDI	95/145
ROBOCOP	95/145
ROY OF ROVERS	92/136
R. TYPE	95/145
RUNNING MAN	**92/142**
RUN THE GAUNTLET	**95/145**
SAMOURAI WARRIOR	87/136
SECRET DEFENSE	142/192
SDI	95/145
SHOOT OUT	95/145
SILENT SERVICE	149
SKATE OR DIE	92/142
SKWEEK	**142/192**
SKY HUNTER	132/172
SKYX	178
SOCCER SUPER FOOT	**105/155**
STAR TREK	92/142
STORM LORD	95/145
SUPERMAN	95/145
SUPER SPORTS	95/145
SOLDIER OF LIGHT	87/136
TANK ATTACK	95/145
T. REX	92/140
TECHNOCOP	95/145
TERRIFIC LAND	192
TERRORPODS	92/136
THE DEEP	95/145
THE ELIMINATOR	92/136
THE FLINSTONES	86/140
THE FURY	92/140
THE GAMES SUMMER	95/145
THE GAMES WINTER	92/140
THE LAST NINJA 2	140/149
THE MUNSTERS	95/145
THUNDER BLADE	95/145
TIMES SCANNER	95/145

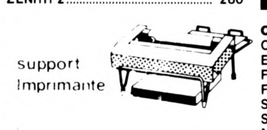
TIMES OF LORE	**92/142**
TINTIN SUR LA LUNE	142/192
TITAN	135/175
TOTAL ECLIPSE	95/145
TRIVIAL PURSUIT N.G	149/195
TROLL	87/136
TRUCK	185/225
TYPHOON	**87/136**
VICTORY ROAD	87/136
VIGILANTE	**95/145**
VINDICATORS	**95/145**
WANDERER	92/136
WAR IN MIDDLE EARTH	**95/145**
WEC LE MAN	**95/145**

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 79 F

UTILITAIRES

CPC

ADES DEBUGG	280
ADVANCED MUSIC SYST.	345
ADVANCED OCP ART STUDIO	**275**
ALIENOR COMPTA	1450
AMX PAGEMAKER	550
KIT AMX PAGEMAKER	350
LE MINI JOURNAL	750
ASTRO 2001	345
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BOURSE 2000	650
BUDGET (HIT 4)	155/190
CALCUMAT	375
C. BASIC	649
CONTACT	380
D BASE 2	780
DATAMAT	390
DESSIN 3D	265
DISCOLOGY V.5.1	**350**
ECHOSOFT	395
FINANCIUS	285
GESTION DE FICHES	180/240
GESTION DE FICHIERS	300
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	195/240
GRAPHO	**299**
HERCULE 2	**395**
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	**280**
INTEGRE (L')	**425**
INTERMUSIC	245
INTERPRETE 2	280
JADE	375
KENTEL	570
LA SOLUTION	595
LOTO SPORTIF 1N2	**285**
MASTERCALC	370
MASTERFILE	395
MATH-UTILITAIRE	280
MEGACODE 3D	225
MENTEL	445
MEPHISTO	205
MULTIFACE 2+	**595**
MULTIPLAN	495
MUSIC PRO	335
PACK GESTION	**675**
PASCAL/MT +	649
PENTEL	670
POCKET BASE	750
POCKET WORDSTAR	875
PROGRAMMEUR STUDIO	210
PROJECT PLANNER	285
PSYCHO-TEST	285
SEMABANK	395
SEMASTATS	395
SEMFICH	240
SILIPACK	280
SUPERPAINT	**295**
TAS COPY	270
TAS-SIGN	365
TASPRINT	320
TASWORD + MAIL MERGE	425
TEXTOMAT	380
TRANSLOCK 2	275
VECTORIA 3 D	399
ZENITH 2	280



RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN CITIZEN LSP10	69
RUBAN EPSON MX-80	69
RUBAN DMP 2000/2160	59
RUBAN DMP 3000/3160	59
RUBAN DMP 4000	69
RUBAN DMP1	69
RUBAN PCW 8256/8512	69
RUBAN PCW 9512	69
RUBAN STAR NL10	79

EDUCATIFS

ALGEBRE 4-3E	195
ANGLAIS CONFIRME	195
ANGLAIS DEBUTANT	195
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP.	195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE.	195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	195
ATELIER PUZZLES MAT/CE	95
BALADE PAYS DE L'ECRIT CE/CM.	180
BALADE OUTRE RHIN 6/5e	180/225
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e.	180/225
BOSSE DES MATHS 3e	195
BOSSE DES MATHS 4e	195
BOSSE DES MATHS 5e	195
BOSSE DES MATHS 6e	195
CONJUGUEZ CE/CM	95
DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3e	195
DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3e	195
DECOUVERTE DE LA VIE 6/5e	195
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e	195
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e	195
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
ENIGME A MADRID	145
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	180/225
FRANÇAIS REUSSITE 3e	150
FRANÇAIS REUSSITE 4e	150
FRANÇAIS REUSSITE 5e	150
FRANÇAIS REUSSITE 6e	150
FRANÇAIS-CM	170/199
FRANÇAIS-SONS	170/199
FRANCE GEO+MICRO GEO	250
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP	150
J'APPRENDS A LIRE M/CP	150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP	150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP.	150
LANGUE FRANÇAISE 3e	195
LANGUE FRANÇAISE 4e	195
LANGUE FRANÇAISE 5e	195
LANGUE FRANÇAISE 6e	195
MATHS 2E CYCLE 1	250
MATHS 2E CYCLE 2	170/199
MATHS 3E	170/199
MATHS 5E+4E	199
MATHS 6E	170/199
MATHS 6/5E	225
MATHS CE	199
MATHS-CM	200/250
MATHS SUCCES 5/6 ANS	159
MATHS SUCCES CM	159
MATHS SUCCES 3e	159
MATHS SUCCES 5e	159
MATHS SUCCES 6e	159
MICRO BAC ALLEMAND 1/Ter	199
MICRO BAC ANGLAIS 1/1Ter	199
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter	199
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1Ter	199
MICRO BAC GEO 1/1Ter	199
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter	199
MICRO BAC MATHS B 1/1Ter	199
MICRO BAC MATHS C+E 1/1Ter	199
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1Ter	199
MOTS CROISES MAGIQUES M/CE	95
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CE2	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM2	225
NATHAN ECOLE MATHS CE/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225
ORTHOGRAPHE CE 2	210
ORTHOGRAPHE CM	199
VISA POUR HYDE PARK 6e	220

ACCESSOIRES

CASSETTE D'AZIMUTAGE	**129**
COPY HOLDER	189
ETIQUET. 89x23 Par 500	69
FILTRE ECRAN 12" Coul.	179
FILTRE ECRAN 12" Monoc.	169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139
MOUSE MAT (tapis)	75

BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER PROTO	10x3"	59
BOITIER DS40LA	30x3"	95
BOITIER JSY 48	48x3"	109
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149

avec serrure + clé sauf Proto

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART STUDIO	275
IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT	1690
LA SOLUTION TEXTOMAT · DATAMAT · CALCOMAT	575
MULTIFACE 2 +	575
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX	1790
L'INTEGRE GESTION DOMESTIQUE · DISCOTHEQUE · CARNET D'ADRESSE · AGENDA · SCRIBE	375
MINI JOURNAL AMX PAGEMAKER · KIT AMX	750
JOYSTICK QUICKJOY 5	239
PACK GESTION TASWORD · SEMABANK · MAILMERGE	675
3 RUBANS DMP 2160/3160	147
3 RUBANS CITIZEN 120 D	147
3 RUBANS PCW 8256/8512	177
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
AMSTRAD OUVRE TOI	99
BASIC AMST+METHODE PRATIC	105
BIEN DEBUTER CPC	99
COMMUNICAT. MODEM MINITEL	149
DES IDEES POUR LE CPC	129
DES ROUTINES POUR LE CPC	149
GUIDE BASIC + AMSDOS	128
GUIDE DU GRAPHISME	108
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU BASIC+D	249
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145
LA BIBLE DU CPC	199
LA BIBLE DU GRAPHISME	199
LA BIBLE DU GRAPHISME+D	299
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249
LANGAGE MACHINE CPC	129
LIVRE CP/M PLUS	148
LIVRE JEUX D'ACTION	58
LIVRE DU LOGO CPC	199
MONTAGES EXTENS. PERIPH	199
PERIPHERIQUES+FICHIER	120
PROGRAM. APPLIC. EDUCATIF	179
PROGRAMME BASIC	129
SUPER JEUX AMSTRAD	140
TECHNIQUES DE PROG. JEUX	98

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	69
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
JOYSTICK CHEETAH 125+	85
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
ERGOSTICK	195
PRO 5000	125
QUICKJOY 2	85
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	**120**
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	**239**
QUICKSHOT TURBO II	**135**
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOF	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
WICO 3 WAY	275
WICO THE BOSS	160
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179

PERIPHERIQUES

CRAYON OPTIQUE DART (D)	395
DIGITAL. DART DMP2000	**775**
DIGITALISEUR ARA	1090
ADAPT. PERITEL MP-2F-CPC	485
IMPRIMANTE DMP 2160	**1690**
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
LECTEUR DISQ. DDI-1	**1790**
LECTEUR DISQ. FD-1	1590
MULTIFACE 2+	**595**
SOURIS AMX CPC	750
SYNTHE. VOCAL TMPI	545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP	625
7 LOGICIEL Educt. vocaux	195

dk'tronics

EXT. MEMOIRE 64K/464	**545**

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30

HOUSSES POUR AMSTRAD

Housse complete clavier+écran

HOUSSE 464 COUL.	85
HOUSSE 464 MONO.	85
HOUSSE 6128 COUL.	**85**
HOUSSE 6128 MONO.	85
HOUSSE DISC FD1	55
HOUSSE DMP 2000/2160	79
HOUSSE DMP 3000/3160	79
HOUSSE DMP 4000	79
HOUSSE PC 1512 COUL.	109
HOUSSE PC 1512 MONO	105
HOUSSE PCW 8256/8512	129
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR LN10	79
HOUSSE STAR LC10	79

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
Centr. Amstr./imprim. Azerty	149
Câble Centr. Ams/Impr.	149
CABLE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENS. JOYSTICK	65
CABLE EXTENS. PORT	170
CABLE FD1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	55

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD



15 F 70* à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	182 F	340 F	810 F	1570 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans Livrées avec enveloppes + étiquettes*

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 39 F Les dix

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par 93.51.61.30 PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant

PORT LOGICIELS JEUX 18 F
DOM TOM + 50 F

S/ TOTAL	
PORT	25
TOTAL	

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ....
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....

SIGNATURE OBLIGATOIRE

precisez votre ordinateur ________ DISC ☐ K7 ☐

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER



ABONNE-TOI TOUT DE SUITE ET TU RECEVRAS

GRATUITEMENT UN KIT DE TELECHARGEMENT

POUR BENEFICIER DE CETTE **OFFRE SPECIALE** D'ABONNEMENT, RENVOIE CES DEUX BONS ACCOMPAGNES DE TON CHEQUE DE 210 F A L'ADRESSE SUIVANTE :

MEDIA SYSTEME EDITION, 53 AV. LENINE 94250 GENTILLY



ABONNEMENT
"SPÉCIAL TELECHARGEMENT"

Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent.
Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code postal ☐☐☐☐☐

Ville ____________________

Signature obligatoire :

** Offre spéciale pour France Métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autre tarif, nous consulter.*

Dès réception de mon règlement, vous adresserez le kit de téléchargement, en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________________

Bâtiment ________ Etage ________ Code Postal ________

Ville ____________ Téléphone ____________

qui m'a transmis cette offre.

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

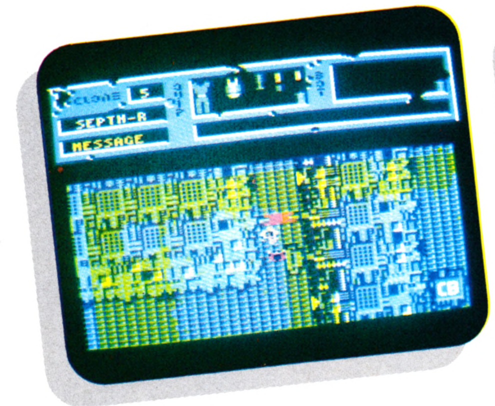
☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette

Important : Cochez la case correpondant à votre CPC.

LOUE SOIT L'ORDINATEUR



La vie dans le complexe de Paranoïa est vraiment très cool. Grâce à l'Ordinateur. L'Ordinateur nous veut du bien. L'Ordinateur nous aime et nous protège. C'est pourquoi il faut chasser les traitres, pour que l'Ordinateur puisse encore mieux nous protéger. Vive l'Ordinateur.





Permettez-moi de me présenter : Septh-R, citoyen du complexe de Paranoïa, accréditation rouge. Ma mission de "trouble shooter" consiste à aider l'Ordinateur. C'est d'ailleurs le devoir de tout citoyen. Je suis fier que l'Ordinateur m'ait choisi. Ne pas en être fier serait trahir l'Ordinateur.
Des traitres infestent le complexe de Paranoïa (mutants, membres de sectes ou citoyens normaux). Il faut les chasser, pour que la paix et l'ordre règnent dans le Complexe.
Avec mon accréditation rouge, je ne peux me déplacer librement que dans certaines parties du complexe ; les autres me sont interdites. Mais si je sers bien l'Ordinateur (si je le sers mal, je serai déclaré traitre à l'Ordinateur) je pourrai gagner des galons pour devenir orange, jaune, vert, bleu et finalement violet. On dit qu'il existe des citoyens d'accréditation blanche, la plus élevée hiérarchiquement, mais personne n'en a encore vu.

COMPLETEMENT PARANO

L'Ordinateur, dans sa grande bonté (loué soit l'Ordinateur), m'a fourni une certaine somme que je pourrai utiliser pour acheter des vêtements, de la nourriture, des armes et un Bot (robot personnel). Suivant mon accréditation, seuls certains articles me seront accessibles, les autres me seront interdits. Les acheter reviendrait à trahir l'Ordinateur. Tout au long de ma mission, il me faudra surveiller mon état général : propreté, faim, etc. Tout citoyen n'étant pas dans un état parfait dénature l'environnement et, de ce fait, est un traitre.
Le complexe est bien organisé. Des terminaux sont installés un peu partout, qui permettent de dialoguer avec l'Ordinateur. C'est par eux que l'on reçoit les ordres de mission, mais aussi que l'on peut acheter, commander de la nourriture, etc. Ainsi, l'Ordinateur sait tout. Cacher quoi que ce soit à l'Ordinateur relève de la trahison.

Les toilettes sont aussi présentes en grand nombre. L'Ordinateur nous en a enseigné l'usage, et met à notre disposition du papier toilette. Il soupçonne que c'est par elles que les traitres communiquent entre eux. Il faut donc les surveiller, et chaque citoyen qui va aux toilettes est filmé par l'Ordinateur. Ne pas aller aux toilettes est une trahison, y aller trop souvent aussi.

Les Confessionals son utilisés par l'Ordinateur pour nous interroger à la fin de nos missions. Enfin, les ascenseurs permettent de changer de niveau à l'intérieur du complexe.
Vive l'Ordinateur.

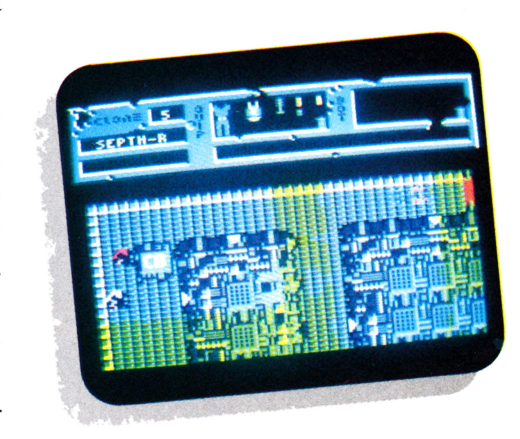
PAS SI RANO QUE ÇA...

Ceux qui ne connaissent pas le jeu de rôle Paranoïa risquent d'être assez déconcertés, au départ, par The Paranoïa Complex. Il est important de bien lire la doc pour ne pas être soudainement déclaré traitre.

Mais ceux qui connaissent risquent d'être un peu déçus, vu qu'il manque, à la version CPC, pour ainsi dire tout ce qui fait le charme du jeu : la possibilité de dénoncer les autres à l'Ordinateur (le but secret de chaque personnage). En bref, le jeu à plusieurs.

SEPTH-R

THE PARANOIA COMPLEX de MAGIC BYTES
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disk : 149 F



Graphisme :	70 %
Son :	65 %
Animation :	80 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	75 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	90 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	80 %

BLASTEROIDS

79%



Vous souvenez-vous d'Asteroïds, la célèbre bande d'arcade sur laquelle vous vous éclatâtes dans votre jeunesse ? D'Asteroïds à Blasteroïds, il n'y a qu'un pas, et Image Works l'a franchi allégrement. La grande entreprise de démolition recommence, mais avec un scénario remodelé et plein de nouveautés qui ne manquent pas de rappeler l'image du beurre dans les épinards... Assez de blabla (steroïds), entrons vite dans le vif du sujet !

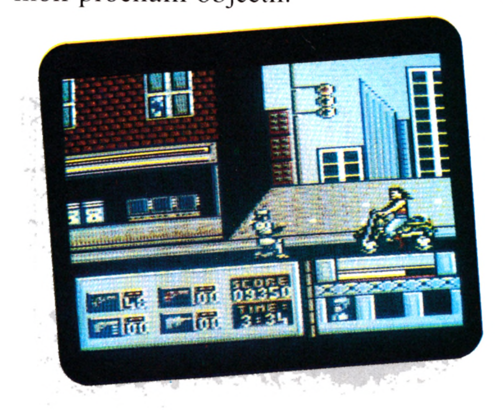
A bord d'un vaisseau spatial, il me faut traverser différentes galaxies (de neuf à seize selon le niveau de difficulté) en détruisant tous les astéroïdes et vaisseaux ennemis qui les infestent. Ce n'est qu'une fois ce travail accompli que je pourrai combattre Mukor, le maître des galaxies.

UN PILOTE AVERTI EN VAUT DEUX

Mon engin peut prendre trois formes différentes : le petit est le vaisseau le plus rapide, le moyen possède la plus grande puissance de tir et le grand est le plus résistant à l'épreuve des chocs. Le changement s'effectue en déplaçant le joystick vers le bas. Le contrôle du vaisseau se fait par rotation (droite-gauche) et par propulsion (joystick vers le haut). Lorsque la propulsion est interrompue, l'engin ne s'arrête pas immédiatement, ce qui peut entraîner des chocs imprévus avec des astéroïdes. Les collisions et la propulsion font utiliser beaucoup d'énergie. Pour réapprovisionner les réservoirs dont la jauge figure en haut de l'écran, je dois survoler les cristaux provenant de la destruction d'astéroïdes rouges... Mon efficacité au combat en dépend !

LA GUERRE DES ETOILES

Il existe plusieurs types d'astéroïdes à détruire : les normaux et les rouges sont les plus courants, les Popcorns doivent être frappés deux ou trois fois avant d'être désactivés et de s'immobiliser et les Eggs lâchent des Leeches qui se collent au vaisseau et absorbent de l'énergie. Je rencontre également divers bâtiments ennemis qui, une fois détruits, libèrent un équipement spécial (double tir, bouclier...). Je survole le matériel pour le ramasser. Lorsqu'une galaxie est entièrement "nettoyée", une porte de sortie apparaît et m'aspire automatiquement. J'ai alors accès à la carte galactique qui m'indique le contenu des tableaux frontaliers, parmi lesquels je choisis mon prochain objectif.



A NOUS DEUX, MUKOR !

Passée la dernière galaxie, il me faut affronter le maître de l'univers. Mukor n'est pas à proprement parler un beau gosse, avec ses yeux féroces et ses neuf moignons tentaculaires qu'il me faut détruire un à un. La partie n'est guère facile. Le bougre tente de m'éperonner et envoie des vaisseaux pour me détruire. Rivalisant d'audace et de dextérité, je finis par venir à bout du monstre qui disparaît en me laissant un précieux équipement. Ben quoi, le jeu n'est pas fini ? Non, car pour se débarrasser définitivement de Mukor, il faut l'atteindre par le chemin le plus long, qui comprend seize galaxies... Une surprise de plus à l'actif de ce soft de qualité !

SOISOC

BLASTEROIDS de IMAGE WORKS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disk : 149 F



Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	85 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	80 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	70 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	85 %



HATE DE VOIR H.A.T.E.



Si certains d'entre vous ne savent pas ce qu'avoir la haine veut dire, il vont enfin pouvoir comprendre. Non je blague, c'était seulement pour faire un jeu de mot sur le titre. H.A.T.E. n'est certainement pas le jeu qui révolutionnera l'arcade, mais quand on a pris la manette de joystick ou l'inverse, on a du mal à la lâcher.



Tout commençait très bien pour moi, je me retrouvais aux commandes d'un petit avion tout ce qu'il y a de plus sympathique (notez que pour un Lipfy tout avion est sympathique). Mais de qui se moque-t-on, de moi peut-être ? Pas possible de se faire un petit décollage ou un looping pour impressionner la foule en délire venue m'acclamer !

- Eh pépé, c'est toi qui délire, H.A.T.E. n'est pas un simulateur de vol. C'est un petit jeu d'arcade qui reprend un peu le terrain de Highway Encounter, que Robby (paix à ses rangers) nous avait présenté dans les oldies du n°2 d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Mais là s'arrête la comparaison. Pourquoi là, parce que l'eau de là est meilleure que le Melini d'ici, comme ne dirait sûrement pas notre barbare de service (qui entre nous est de moins en moins de service).

PIRE QU'UN TAPIS ROULANT DE LA DEFENSE

Tout ça pour vous dire que si le scrolling est aussi fluide qu'un glissement de terrain, ne croyez pas qu'on vous laissera tranquillement progresser. Sortant de trappes, des adversaires aussi dangereux que nombreux tenteront de vous empêcher de passer. Vous n'êtes pourtant pas désarmé, un canon à énergie vous permet de lâcher des décharges et même, à régime maximum, des bombes sur vos ennemis.

Si les premiers niveaux sont assez faciles, par la suite, vos adversaires s'enhardissent. Ils se mettent à riposter. Heureusement, en jouant sur la hauteur de votre vol ainsi que sur les déplacements latéraux, vous pouvez passer à travers ce déluge de feu. A chaque changement de niveau, vous changez de véhicule. Après l'avion,



vous vous retrouvez dans un char qui, s'il ne peut changer d'altitude, a des accélérations qui lui permettent de semer ses adversaires.

Que dire de ce petit jeu, bien sous tous rapports ? Bien sûr, il faut parler de sa façon de concevoir le score et la progression. Pour gagner des vies au tableau suivant, il faut détruire des espèces de petites bases ennemies qui se transforment en containers. Un container correspond à une vie. Si vous perdez toutes vos vies dans un tableau, vous recommencez au niveau où il vous en reste. Votre score précédent reste toujours inscrit. Si vous faites mieux dans le tableau suivant, que la fois précédente, vous pouvez alors dépasser le score qui est resté inscrit en score maximum.

Alors laissez-vous tenter par le challenge, une bonne partie de défonce en perspective, même si le mode graphique utilisé (mode 1) n'est pas des plus heureux.

Lipfy

H.A.T.E. de VORTEX SOFTWARE
Distribué par SFMI
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	65 %
Son :	80 %
Animation :	65 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	70 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	80 %
Notice : testé sur préversion	
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	75 %

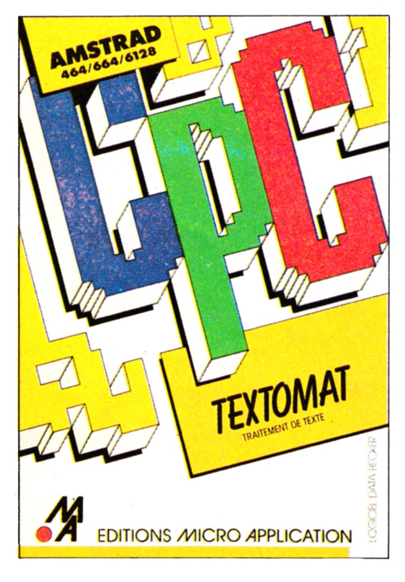
TRAITEMENT DE FAVEUR !





DMP 2160

L'imprimante matricielle DMP-2160 offre des performances jamais vues dans cette gamme de prix : impression très rapide (160 cps), frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont NLQ, entraînement par friction ou traction. Dotée d'une interface parallèle Centronics, la DMP-2160 est connectable directement sur les AMSTRAD 464, 664 et 6128 ainsi que sur de nombreux autres ordinateurs.





TRAITEMENT DE TEXTE (version disquette)

TEXTOMAT est un traitement de texte de qualité professionnelle. Il gère les caractères accentués français et travaille sur 80 colonnes. Il intègre toutes les fonctions habituelles des meilleurs programmes : tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphe. Mais il possède en plus les fonctions de calcul et de mailing.

Jusqu'au 31 juin 1989, Textomat est livré sans supplément de prix avec l'imprimante DMP - 2160.



1690 F TTC*



La Qualité. L'innovation en plus

* Prix public généralement constaté.

MENDÈS-FRANCE M.C.

CPC 15

Je désire recevoir une documentation sur la DMP 2160 et le TEXTOMAT.

Nom ______________ Prénom ______________

Société ______________

Adresse ______________

Code postal ______ Ville ______________

Téléphone ______________

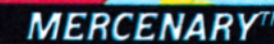
Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs : 46 26 08 83
Tapez 36 15 code AMSTRAD

EN PLEIN DANS LE MILLE POUR AMSTRAD



TRANTOR™

TRANTOR, LE COMMANDO D'ELITE EST ENVOYE SUR ZYBOR POUR DESAMORCER UNE BOMBE NUCLEAIRE, SON ARME UN LANCE-FLAMME. UN DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE SUR CPC, DEPUIS UN AN **NO 1 AU HIT-PARADE** DE AMSTRAD CENT POUR CENT.



MERCENARY™

UN DES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL JAMAIS REALISE SUR CPC AU CARREFOUR DE L'ARCADE ET DE L'AVENTURE. CE JEU EN 3-D A UN ENORME POTENTIEL. A BORD DE VOTRE VAISSEAU INTERGALACTIQUE, LE MERCENAIRE QUE VOUS ETES, EXPLORE LA TURBULENTE PLANETE TARG.



XENO™

SPORT OFFICIEL DE LA FEDERATION TERRIENNE (NOUS SOMMES EN 2386), LE XENO N'EST PRATIQUE QUE PAR DES ATHLETES PRO SUPER-ENTRAINES DIRIGEANT UNE MOTO SUR GLACE FUTURISTE, VOUS DEVEZ POUSSER UN PALET DANS LE BUT ADVERSE. VOUS POUVEZ JOUER CONTRE L'ORDINATEUR OU BIEN A 2. **UN SPORT PASSIONNANT SUR MICRO.**



ARMAGEDDON MAN™

VOUS ETES EN 2032: 16 PUISSANCES NUCLEAIRES ONT DEVELOPPE DES ARSENAUX CAPABLES DE DECLENCHER LA FIN DU MONDE L'ARNAGEDDON. VOTRE TACHE EST DE MAINTENIR L'EQUILIBRE MONDIAL PAR LA DIPLOMATIE ET LE CAS ECHEANT, DE CONTRER LES ATTAQUES EN ACTIVANT LES SYSTEMS DE PROTECTION. **TOUT AUTANT UN JEU DE STRATEGIE Q'UN JEU D'ARCADE.**



10TH FRAME™

DE LOIN LA MEILLEURE SIMULATION DE BOWLING JAMAIS REALISEE SUR CPC SUR UNE PISTE VIE EN PERSPECTIVE, VOUS POUVEZ ABATTRE VOS QUILLES EN AYANT LA POSSIBILITE DE DOSER PUISSANCE, VITESSE, DIRECTION ET EFFETS DE LA BOULE.

CHOLO™

LES DERNIERS SURVIVANTS DE LA RACE HUMAINE SONT REFUGIES DANS UN BUNKER ANTI-ATOMIQUE DE LA VILLE DE CHOLO. UN ROBOT QUE VOUS PILOTEZ, EST ENVOYE EN MISSION D'EXPLORATION A L'EXTERIEUR. SA MISSION SAVOIR SI VOUS POURREZ ENFIN SORTIR ET COMMENCER UNE ERE NOUVELLE. **UN TRES GRAND JEU D'ACTION.**

SHACKLED™

DE L'ARCADE PURE ET DURE, DEVELOPPEE PAR LES AUTEURS DE 'GAUNTLET' LES MULTIPLES LABYRINTHES DE SHACKLED SONT CEUX D'UNE PRISON DE MOYEN-AGE. VOUS DEVEZ LIBERER TOUS LES PRISONNIERS MAIS LES GARDES ET LES PIEGES DES DONJONS S'OPPOSENT A VOUS.

HARDBALL™

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASEBALL JAMAIS REALISEE SUR CPC CETTE ADAPTATION DU SPORT LE PLUS PRATIQUE AUX USA AM ARQUE, PAR SON REALISME ET SA QUALITE. UNE EVOLUTION DECISIVE DANS LE DOMAINE DES JEUX DE SPORT.

LEVIATHAN™

UN GRAND SHOOT 'EM UP, DEVENU **UN DES CLASSIQUES DE CPC**. LEVIATHAN EST UN VAISSEAU SPATIAL DE COMBAT, TIREZ SUR LES VAISSEAUX ENNEMIS, RECUPEREZ DU CARBURANT ET DES ARMES SUPPLEMENTAIRES EN SURVOLANT UNE PLANETE FANTASTIQUE.

BOBSLEIGH™

LE BOBSLEIGH EST UN SPORT GRISANT: VITESSE, PRECISION, PRISE DE RISQUE, PEUR DE VIDE SONT LES SENSATIONS QUE RESSENTENT LES CHAPIONS DE CE SPORT ILS (L'EQUIPE D'ANGLETERRE) NOUS ONT AIDE A RENDRE LE **JEU TRES PROCHE DE LA REALITE.**

Photos d'ecran a partir de formats d'ecran varies

10 DIX SUR DIX 10

ENGLISH SOFTWARE · MARTECH · NOVAGEN · GO!















QUAND 10 GRANDS EDITEURS REUNISSENT 10 DE LEURS MEILLEURS JEUX SUR AMSTRAD!





U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.

GARY LINEKER'S HOT SHOT

73%

La Coupe du monde de football est l'une des réunions sportives les plus prestigieuses. Les fans de l'équipe de France traversent actuellement une période noire : le onze tricolore n'ira pas en Italie pour tenter de conquérir le titre mondial. Heureusement, voilà un soft qui permettra aux plus déprimés de renverser le cours (dramatique) des choses.



Aux vestiaires Papin, Bats, Fernandez et les autres ! A la porte, Platini ! On reprend tout à zéro et on recommence... Gary Lineker, le héros d'outre-Manche, a été promu entraîneur de la nouvelle équipe de France. Et qui c'est le capitaine, qui c'est ? Mézigue, pour vous servir !

MATCHES A LA CARTE

En tant que capitaine, je suis amené à faire certains choix pour mon équipe. Tout d'abord, je choisis, parmi seize nations, de représenter la France, sinon ça n'a pas de sens. Ensuite, je choisis nos adversaires : allez, va pour l'Angleterre (qui osera dire que les sportifs ne sont pas des poètes après ça ?). Il existe également quatre divisions, la première correspondant au niveau de difficulté le plus élevé. Enfin, il ne me reste qu'à fixer la durée de la rencontre (10, 30, 60 ou 90 mn), qui s'annonce passionnante et pleine de rebondissements...

ALLEZ LA FRANCE !

Le match commence, nous avons l'engagement. Grâce à un nouveau procédé de caméra verticale, le terrain est filmé de dessus. Comme la caméra n'en couvre qu'une petite partie, des flèches m'indiquent la direction des joueurs (partenaires ou adversaires) les plus proches. Un peu "perso" de nature, je fonce balle au pied en direction du but adverse. Mais très vite, je me heurte à la défense britannique qui me dépossède du ballon et contre-attaque. En trois passes bien ajustées, les voilà devant mon but. Un joueur tire... "et c'est goal", comme on dit en Belgique ! Bon, comment ont-ils fait ? Un coup d'œil à la notice m'apprend que le joystick commande les déplacements du joueur le plus proche du ballon et que le bouton de feu déclenche un tir (ou un tackle si on est en défense). Je me relance dare-dare dans la partie...

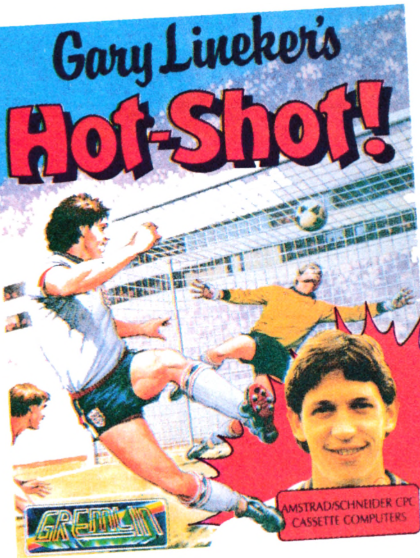


LA SCOUMOUNE

La malchance, la poisse, c'est la seule explication à ma défaite. Pourtant, la partie fut belle comme une vraie partie de football, avec des touches, des corners et des coups francs. L'arbitre a même sorti des cartons jaunes. Seulement, la France a pris trois buts dans sa musette, dont un marqué de la tête. La série noire continue... Oh, ce n'est pas le soft qu'il faut remettre en question : les graphismes ne sont pas extraordinaires mais l'ensemble est réussi. Non, je crois que je vais être viré de l'équipe. De toute façon, ce n'est pas grave, mon truc, c'est plutôt le rugby !

SOISOC

GARY LINEKER'S HOT SHOT de GREMLIN
Distribué par SFMI
K7 : 95 F
DISK : 135 F



Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	75 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	80 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	65 %
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	70 %



RUN THE GAUNTLET

66%



Attention, que les fans de course en tout genre et surtout en tout-terrain se réveillent. Pour eux, Océan vient de pondre un petit jeu rigolo et plein de cascades, tête-à-queue, etc. Ne craignez pas de couper la route de vos adversaires, eux, ne se gênent pas pour vous envoyer dans le décor.

Dans chacune des courses que vous aurez à effectuer, vous serez confronté à deux adversaires gérés par l'ordinateur. Il est possible de jouer à trois joueurs, malheureusement, chacun à tour de rôle. Les différents engins sur lesquels vous aurez à concourir sont tirés au sort. Ils ne possèdent pas tous les mêmes caractéristiques et leur conduite demande un certain temps d'adaptation. Que vous aimiez le cross ou les régates, vous allez être gâté, surtout si l'odeur de l'essence et le bruit des moteurs à explosion ne vous révulsent pas trop.

TROIS PETITS TOURS

Ce n'est pas sur votre position en course que sera établi votre classement, mais sur le temps que vous mettrez à faire les trois tours de circuit. Pour pouvoir atteindre la récompense suprême, il faut effectuer toute une série de compétitions tirées au sort. A la fin de chaque série de trois compétitions, le dernier est éliminé, les autres recommencent une nouvelle série de trois épreuves. Seul celui qui aura fait trois fois trois séries (on a l'impression d'avoir affaire à un indien comptant des lunes) sera récompensé.

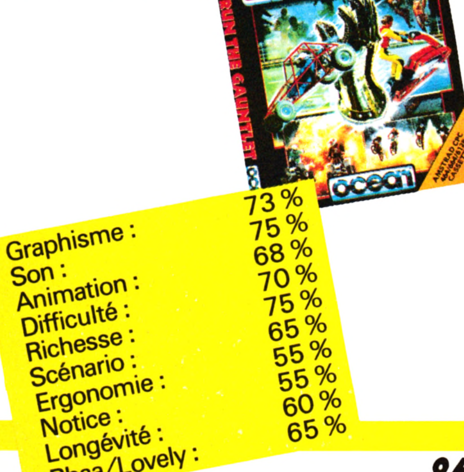
NE SOYEZ PAS SI TERRE A TERRE

Personnellement, je préfère les courses sur terrain défoncé plutôt que sur mer démontée, mais les goûts et les couleurs ça ne se discute pas. Allons faire un peu le tour de toutes les disciplines praticables, quoique certaines ne le soient pas vraiment. Je vous parlerai tout d'abord de ce qui se pratique sur tout bon terrain de cross. Dans ce genre de lieu, on rencontre quatre types d'engins de mort. Le supercat, à six roues motrices, très maniable mais peu rapide ; le quad, un peu plus rapide, mais encore assez maniable ; le buggy, voiture rêvée pour ce genre de terrain, et le pire, le Meteor, un buggy qui développe tellement de chevaux qu'on a franchement du mal à le retenir et dont il faut sans cesse contrôler les dérapages.

Mais Océan ne pouvait pas ne pas s'attaquer à la mer (avec un nom pareil, c'était furieusement incontournable). Il existe donc, pour le plaisir de sentir les embruns courir le long de vos cheveux, quatre engins flottants, quoiqu'on ne sache jamais s'ils ne finiront pas par couler, un jour ou l'autre. Il y a la vedette, l'hydroglisseur, le ski à propulsion et le radeau pneumatique. Ce dernier est certainement ce qui se fait de plus reposant, mais les trois autres sont absolument infernaux, voire plusieurs fernals. Mais je m'emballe et en oublie presque de vous parler des deux courses qui ne mettent pas vos oreilles à rudes épreuves. Il s'agit d'une course à pied sur une colline et d'un grimper de filet. Mais franchement, ceux-là, moins on les voit mieux on se porte. L'ensemble est certes sympa, mais je ne pense pas un jour le voir arriver dans le Top Mag.

Lipfy

RUN THE GAUNTLET de OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	73 %
Son :	75 %
Animation :	68 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	75 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	55 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	65 %

La télé sur votre AMSTRAD 6128 c'est plus malin !

1290 F TTC*

plaisir compris







Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 jeux (cassettes ou disquettes)
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* *Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.*

** *Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !



La Qualité. L'innovation en plus

CPC15

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Tél. __________

Code Postal ☐☐☐☐☐ Ville __________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs :
46.26.08.83
Tapez 3615
Code AMSTRAD

MENDES FRANCE, M.C.

SKATEBALL



Screenshot on ST
Screenshot on ST
Screenshot on PC
Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.
Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa ténacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.
Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.
Votre but : gagner mais d'abord... survivre !
Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC
fnac
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT
UBI Soft
Tél. (1) 48 98 99 00

DARK FUSION

75%



Bienvenue, chers amstradiens et amstradiennes, dans un nouveau monde peuplé de mutants sauvages et d'extra-terrestres belliqueux. Entrez dans la peau d'un tout nouveau personnage, et essayez de faire partie de l'élite galactique du Corps des Combattants de Garde. Comme au cinéma, avec effets spéciaux et mutants des enfers. Seule différence, il s'agit d'un jeu sur CPC, un soft d'arcade bien classique, aux nombreux niveaux et possibilités, mais qui demande aussi patience et attention.

SUS AUX PODS DE CHAMBRE !

Attention, Dark Fusion ne va pas révolutionner le jeu d'arcade (il y a encore quelques mois, je vous parlais ici-même de son grand frère, le génial Rex). En fait, il faut, pour ce genre de jeu, galérer un certain temps avant de trouver une stratégie permettant de passer au niveau suivant. Pour cela, on a besoin, bien sûr, d'utiliser les pods à bon escient. Qu'est-ce que les pods ? Des options, ou icônes, que vous pouvez ramasser après avoir dégommé certains de vos adversaires. Vous bénéficierez ainsi de différents types de tirs multiples ou directionnels, d'un bonus-vie (une vitamine bien sympathique qui vous remet d'aplomb), ou d'une barrière de protection obligatoire pour passer la zone extra-terrestre. Dès le départ, je vous conseillerai d'amasser les pods pour obtenir cette protection écologique (elle s'affiche en vert sur le tableau). Il vous sera alors plus facile d'aller casser de l'extra-terrestre.

PERSONNE NE VOUS ENTEND CRIER...

Le jeu commence donc dans la zone de combat, où le soldat va rencontrer des capsules de fusion le téléportant dans une zone intermédiaire (un peu comme dans la série "Star Trek"). Après avoir visité les deux premières capsules, il faut se diriger vers la dernière, qui transporte, elle, dans une troisième aire, appelée zone de vol. Dans cette zone de vol, le jeu prend un tout autre aspect : on y pilote un vaisseau-tank se déplaçant dans un labyrinthe étroit et bourré d'embûches, qui mène directement au second niveau. Si vous possédez les bonnes options, pas de problème, vous pourrez prendre du grade et devenir un vrai chasseur de monstres à gueules de poisson. Dans le cas contraire, vous aurez tout loisir de vérifier l'exactitude de la formule bien connue des aliens en tout genre : "Dans l'espace, personne ne vous entend crier."



JE M'ENERVE, JE M'ENERVE...

Malgré la sauvagerie du thème et des combats, Dark Fusion est franchement mignon, avec des graphismes bien travaillés (sprites bien balèzes) et une certaine diversité qui lui confère une bonne longévité. Evidemment, mieux vaut ne pas être trop nerveux, car la recherche de pods a parfois tendance à taper sur les nerfs. Alors si vous voulez éviter quelques prises de tête, suivez mon conseil : sélectionnez l'écran de protection avant de vous téléporter.

Matt MURDOCK

DARK FUSION de GREMLIN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	85 %
Son :	70 %
Animation :	75 %
Difficulé :	85 %
Richesse :	80 %
Scénario :	55 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	50 %
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	75 %





LES DEUX DOIGTS

SPECIAL VIDEO

FILMS CENT POUR CENT

Vous venez d'acheter un magnétoscope, tout excité à l'idée de regarder des films saignants pour vous aérer l'esprit entre deux parties de Barbarian. Malheureusement, à force de vous prendre pour un barbare du joystick, vous avez totalement oublié de vous tenir au courant des parutions cinématographiques de ces dernières années. Mmh, la jaquette est belle, mais que vaut le film ? Bougez-pas, voilà une petite sélection de films 100 % excellents, tous sortis en K7. Les thèmes du mois : ordinateurs, adaptations sur micro et gore.

MICROMANES

Si tout ce qui ne ressemble pas, de près ou de loin, à votre CPC chéri vous donne des boutons, commencez par les films dont les sujets tournent autour des ordinateurs. Ils sont légion, souvent de très bonne qualité, les thèmes étant souvent assez vierges pour permettre de bons scénarios. Le sommet du genre, c'est *Tron* (existe en banc d'arcade), une production Disney qui, en 1982, mêlait personnages réels et images de synthèse. Normal, le héros, Flynn, concepteur de jeux vidéos, est désintégré et renaît programme dans le monde des microprocesseurs. C'est notre rêve à tous que de nous retrouver au sein même de nos jeux d'arcade favoris. Un film qui fait date. Je ne peux aussi que vous conseiller *Starfighter*, l'histoire d'un gamin tellement fort aux jeux vidéos que des extraterrestres vont l'enlever pour le faire combattre à leurs côtés dans leur flotte galactique. Classe, non ? *War Games* est plus réaliste. Cette fois, le héros trouve une faille dans les systèmes informatiques du Pentagone. Sans très bien savoir de quoi il s'agit, il va s'éclater sur sa nouvelle trouvaille, croyant avoir affaire à un nouveau jeu inédit. Vous imaginez la suite....

FILMS ADAPTES EN CPC

En ce moment, c'est pas mal pour tous les malades de sensations fortes sur CPC. Au journal, plus personne ne peut décrocher de Barbarian II (même que c'est Pierre qui l'a fini le premier, on est tous verts de slime). Côté salles de jeux, si les nouvelles merveilles, comme Ninja USA (ultra-acrobatique), Double Dragon the Revenge (tout de même moins bien que le premier), ou Narc (un véritable film digitalisé, la police des narcotiques comme si vous y étiez) sortent en CPC, nos neurones vont finir par vraiment disjoncter. Bøn, revenons à nos moutons, en l'occurrence les films adaptés sur micro. Le jeu vous a plu, mais que vaut le film ? Le sommet, le monument, c'est *Robocop*. Via les alinéas de la vie, je



Robocop.

n'ai vu cette merveille qu'après avoir usé la D7 du jeu. Et je n'ai pas été déçu. Si vous ne possédez pas de magnétoscope, louez-en un un week-end, rien que pour voir ce chef-d'œuvre. C'est drôle, gore, baston, mais aussi intelligent et esthétique. Le scénario est en béton armé et le réalisateur (hollandais) Paul Verhoeven y a mis une certaine dose de cynisme et un second degré qui manque souvent aux canons hollywoodiens du genre. Toujours en SF, *Aliens* est le digne successeur du premier du nom (en attendant le n°3 qui voit le retour de Giger aux décors), et *Predator* vaut surtout pour son suspense haletant. Pour ce qui est des films de guerre, *Commando* est assez drôle, véritable tchac tchac poum, avec Arnold descendant allégrement des milliers de soldats adverses, et *Platoon*, plus grave et probablement plus indispensable. Un conseil : replongez-vous dans le n°3 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, qui présentait un dossier complet sur les films adaptés en CPC. Une dernière petite remarque : à quand un film adapté d'un jeu ? Imaginez : sortie le mercredi 17 mai de Dragon Ninja, avec Arnold Schwartzenegger, Dolph Lundgren et Gene Simmons... On peut rêver, non ?

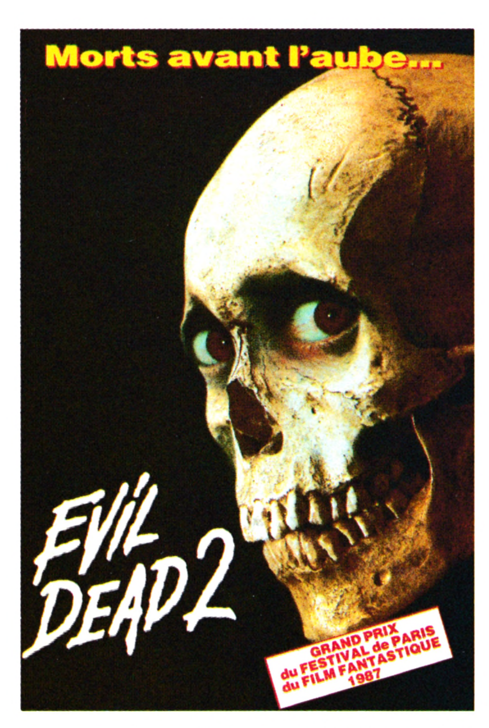


Predator.

SANG ET VISCERES

Ce qu'il y a de bien dans les vidéos K7, c'est le nombre de films d'horreur existant, et pas des moindres. *Evil Dead* est un des sommets du genre. Réalisé par Sam Raimi pour un budget très moyen, ce film, s'inspirant (entre autres) du livre des morts tibétain, a marqué les années 80. Pire, le second du nom était tout aussi bon, bourré de séquences gore désopilantes, et révélant le talent de l'acteur Bruce "hache folle" Campbell.

DANS LA PRISE



Si vous aimez le gore et les fous rires bouchers, précipitez-vous sur *Bad Taste*, qui voit des extra-terrestres venus sur terre se délecter des cerveaux humains. Malgré un manque de moyens évident, le film génère en alternance fous rires et dégoût. Mais mon préféré, c'est *Toxic Avenger (le Vengeur toxique)*, une production Trauma (spécialistes en toiles délirantes) dont le héros Melvin, après être tombé dans des cuves de déchets radioactifs, se transforme en une sorte de super-héros difforme qui va nettoyer Traumaville de sa zone malveillante. Attention, ne ratez pas ce film. Les héros y sont VRAIMENT méchants, les bastons sont si bien réglées qu'on se croirait dans Double Dragon, et certaines scènes sont à mourir de rire.

Comme je ne vous sens toujours pas rassasiés, passez donner mon bonjour à Freddy, qui passe quatre films à déchirer les ados de ses griffes acérées. Ou à *la Mouche*, le genre de film qui ouvre l'appétit. Seth, le héros, y découvre un désintégrateur de matière, qui la reconstitue immédiatement en un autre point de l'espace. Problème, lorsqu'il va tenter l'expérience sur lui-même : une mouche se glisse dans le désintégrateur et leurs deux structures moléculaires se mêlent pour former une sorte d'homme-mouche mutant. Ce film est d'ailleurs signé David Conenberg, dont tous les films sont sublimes : *Rage*, *Scanners*, *Vidéodrome*, *Dead Zone* ou le petit dernier, *Faux Semblants*.

Enfin, je finirai avec Hidden. Encore une histoire d'extra-terrestres prenant possession de corps humains, un film qui se déroule sous vos yeux à une rapidité foudroyante, les scènes d'action y étant particulièrement bien traitées.



La Mouche de David Conenberg.



CONCERT DU MOIS

Assez est un tout nouveau groupe de rock français, et déjà sur les planches. Les musiciens ont déjà une solide expérience (Mano Negra, OTH...), et ils seront le 13 mai à Lyon, le 21 à Morlaix et le 27 à Paris à l'usine Ephémère (concert Rapido).



Assez.

TOP 5 VIDEO CLIPS AMSTRAD CENT POUR CENT

Après les films, voici une petite sélection de clips récents et indispensables, en sachant, bien sûr, zapper plus vite que son ombre.

1 - THE CHRISTIANS - *Harvest for the World.*

C'est beau, on en pleurerait, dit ma mèère. Non, c'est vrai, pour l'animation, ce clip fait fort. Par moment, on dirait la nouvelle génération de dessins animés japonais (bientôt en France), ou du Moebius qui bouge. Le tout avec une émotion à laquelle ne nous avaient pas habitué les Christians.

2 - RITA MITSUKO + SPARKS - *Singin' in the Shower.*

Un véritable vaudeville psychiatrique. Dans la douche, Russel Mael et Catherine Ringer, yeux dans les yeux et voix sur voix. Dans la salle de bain, Fred Chichin et Ron Mael triturent la mélodie d'accords tordus. En prime, un solo de guitare digne de Snakefinger (ancien maître Ninja de la guitare tronçonneuse).

3 - ALAIN ZACKMAN - *Non-Assistance.*

Vous connaissez Max Headroom ? Vous savez, ce présentateur de synthèse, non pas de chair et de sang, mais de bits et de microprocesseurs. Eh bien, voilà son petit frère, Alain Zackman. Tout au moins dans ce clip ultra-speed signé Daniel Chevenez (moitié masculine de Niagara). Moderne et efficace.

4 - TONE LOC - *Wild Thing.*

Des filles impassibles et sublimes (on pense à un ancien clip de Robert Palmer) et un allumé qui se démène sur une platine disques en bandoulière, triturant un riff gras sur un disque à moitié rayé. Et au milieu, Tone Loc frime, rape, mâte les filles d'un regard moite...

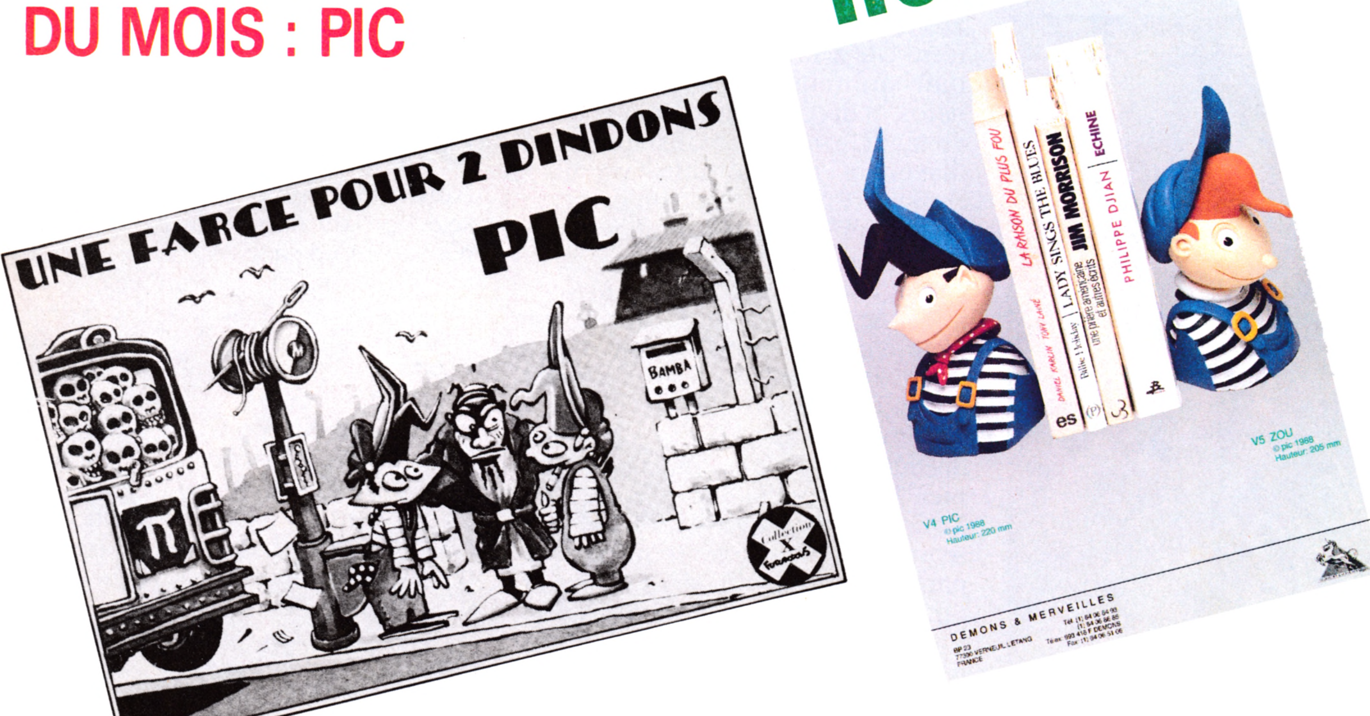
5 - LES LOONATIKS - *Partir avec elle.*

Fans de BD et de pop sixties, les Loonatiks ont tapé dans le mille avec le clip de *Partir avec elle* : poursuite en avion, humour, bonne humeur. En plus la chanson (qui rappelle les Cars) a une mélodie imparable.

IMAGES

SPECIAL HUMOUR

DESSINATEUR DU MOIS : PIC



Hasard bienveillant, ou coup de pouce de saint Micro, notre dieu à tous, l'artiste qui a réalisé ce mois-ci couverture et illustrations du magazine que vous tenez entre les mains est présent dans l'album du mois. Ce bougre au nom bien singulier (Pic), grand adorateur de la Hollande (sa BD, ses peintres, ses fromages...), a commencé la BD comme d'autres commencent la zikmu : en groupe. C'était au début des années 80, et le groupe, séparé depuis, s'appelait Mix Mix. Etienne Robial (grand ponte des éditions Futuropolis) ayant flashé sur leurs comics irrévérencieux, leur proposa donc d'éditer leurs petits personnages mi-ronds mi-acides. Si vous avez aimé les dessins de Pic, n'hésitez pas à vous procurer les albums Futuro *Mix Mix* (format génial 30 X 40) et *une Farce pour deux dindons* (Pic en solo).

Pic est un véritable touche-à-tout et, ne tenant pas en place, passe allégrement de la BD au sport qu'il pratique assidûment : boxe, tir à l'arc, équitation, voile, pétanque, entre autres. Mais sa grande passion est le volume. Pour exemple, les superbes statuettes reproduites ci-contre (éditées par Démons et Merveilles). Son rêve secret, après avoir tâté du dessin sur Minitel, serait de travailler sur palette graphique. En attendant, dévorez les aventures de Pic et Zou, ses deux héros, dans les albums *Frank Margerin présente.*

ALBUM DU MOIS : MARGERIN PRESENTE LA FETE

Attention, il ne s'agit pas du nouveau Margerin, mais plutôt d'un album collectif réunissant plusieurs dessinateurs autour du thème des virées nocturnes. C'est le premier d'une série d'albums proposés par Franck Margerin aux Humanoïdes Associés, et ça commence très bien. Des kilo-octets d'humour et de délires en tout genre, signés Vuillemin, Ben Radis, J.-C. Denis, ou de futures stars comme Mezzo, Pic, Leconte ou Avril. Et aussi la présence de Spoty, que vous retrouvez tous les mois dans *Amstrad Cent Pour Cent*, qui a le malheur d'organiser une fête galactique dans sa nouvelle piaule. Alors n'hésitez pas, achetez l'album, et faites la tefê avec Kébra, Lucien, Zongo, Félix, Nestor et tous les autres... OK ?

FEMMES EN BLANC

Après les *Hommes en blanc* de Serre et le *Dr Tutu*, psychiatre fou de Carali, voilà les infirmières croquées dans leurs problèmes et angoisses quotidiennes (Bercovici et Cauvin, chez Dupuis). Dans le cinquième tome de la série (*J'étais infirme hier*), on a même droit aux naissances des enfants de Hulk, Spiderman, l'Homme qui vaut 3 milliards, et bien d'autres. Un véritable défouloir, superbement servi par Bercovici, digne successeur de Franquin. Et ses infirmières sont tellement mignonnes. Aaargh !





LEONARD-OHE DU GENIE !

Attention, série très très drôle. Léonard (De Vinci, bien sûr) passe ses journées à tester ses toutes nouvelles inventions sur son malheureux disciple. Les gags sont courts et incisifs, avec des clins d'œil à Tex Avery, et une minutie de détails désopilants en arrière-plan (de Turk et De Groot, chez Dargaud).
Un autre terrible gaffeur : Aristote, livreur de plats végétariens au volant d'une superbe caisse rouge. Zigzaguant entre les tramways, il va jusqu'à remplacer ses pneus crevés par des tartes aux fraises (*Aristote et ses potes*, par Gerrit de Jagers, éd. Dupuis).
Encore un ancien de la bande de Métal Hurlant, Nat qui, très inspiré par Jano, narre les aventures de Félix et Nestor, deux Africains aux prises avec toutes les galères imaginables : sorciers diaboliques, trafiquants de drogue, Pygmées cannibales ou requins voraces. Un album à 200 à l'heure (*Ça tourne à l'enfer*, Humanoïdes Associés).

POLITIQUE INTERIEURE

Avalanche de ministres dessinés. Tout d'abord, Lucien Grangarçon, ministre des charcutiers et abruti notoire. Si vous aimez *les Bidochon* du même auteur (Binet), vous apprécierez *M. le Ministre* (Audie).
Dimitri fait encore plus fort que Binet. Si vous ne comprenez rien à la politique, lisez *la Grand-Messe* (Dargaud), qui voit un pauv'type sans le sou (avec un petit air de Sam Bot, clin d'œil aux connaisseurs), sosie d'un ministre véreux, devenir une marionnette à débiter du discours abrutissant, face à de véritables moutons assoupis. L'histoire se finira aussi mal qu'elle a commencé, c'est-à-dire dans la mouise.

LE JOURNAL D'HENRIETTE

Pauvre Henriette (13 ans). Ses parents sont nuls, l'école l'ennuie, et les garçons dont elle rêve ne daignent lui jeter le moindre regard. Du coup, elle se réfugie dans son jardin secret, son journal, s'imaginant écrivain adulé. C'est tendre, corrosif. Les filles l'adoreront plus particulièrement, surtout si elles se sentent délaissées et mal dans leur peau (de Dupuy et Berberian, chez Audie).
En parlant poésie, Dargaud vient de rééditer les deux premiers épisodes de *Philémon*, parus dans le magazine mythique *Pilote* en 1966. Un album sublime qui n'a pas pris une ride, dans la lignée du *Petit Prince* de Saint-Exupéry ou d'*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, deux histoires dont Fred (père de Philémon), s'inspire allégrement. Magique.

BOBO-LE RETOUR DU GREFFE

Le greffé est un gars bizarre : il a les pieds à la place des mains et des mains aux pieds. Evidemment, ce problème corporel lui tape sur le système et lui pose quelques problèmes existentiels. De gardien, il va passer prisonnier, pour finir interné en asile psychiatrique, entraînant dans sa course folle le pauvre Bobo, grand évadé et héros de CPC (de Deliège chez Dupuis, soft chez Infogrames).

MALCOLM

Souvenez-vous, dans le n°1 du *Cent Pour Cent*, je vous parlais d'un faux personnage de Walt Disney, gredin et pervers : Squeak the Mouse. Pour 1989, la relève est assurée par un rat aux mœurs et désirs terriblement humains. Malcolm est le héros béni du Pays Rose, né de l'imagination débordante de Jean-Pierre Dionnet et mis en images par celui qui pourrait être le petit-fils du grand Disney, Michel Pirus (chez Albin-Michel). Mickey a 61 ans, vive Malcolm !
Rapidement, un dernier album qui mélange humour pétomane et art moderne : *N comme Cornichon*, de Shlingo et Rosse (Humanos). Très bizarre pour public non averti, mais je parie que beaucoup ne pourront plus s'en passer. Demandez-le à votre libraire, et entrez dans le monde des cornichons.

BREVE

Les Cahiers de la BD font peau neuve et sont repris par Numa Sadoul. Exit les prises de tête intellos et incompréhensibles, place à l'actualité sans œillères ni complaisance. Trimestriel et indispensable.

Patrick GIORDANO

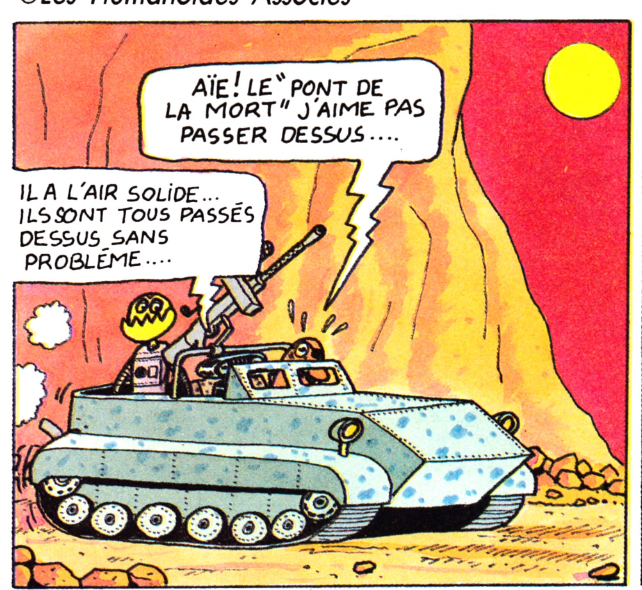
FESTIVAL DE GRENOBLE, MARS 1989

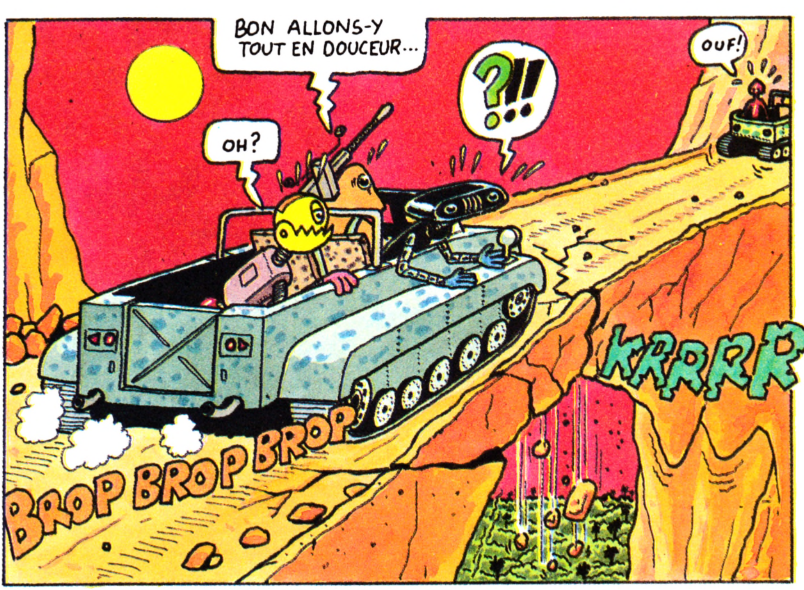
Le premier festival de BD de Grenoble était placé sous le signe de l'Europe. Et plus particulièrement de l'Angleterre, terre de renouveau en matière de bande dessinée. Le grand prix de la ville de Grenoble a d'ailleurs été remis au British génial Alan Moore, scénariste de la série *les Watchmen*, et grand spécialiste en chirurgie esthétique de super-héros vieillissants. Un excellent choix, tout comme les autres auteurs primés, Hermann (*Jérémiah, Comanche, Bernard Prince...*) pour le dessin, Van Hamme pour le scénario, Wasterlain pour la jeunesse, *Voyage en Italie* du Suisse Cosey remportant le prix des libraires. Hormis ce palmarès, ce nouveau festival proposait (enfin) une remise de BD d'or (ventes de plus de 100 000 exemplaires), et une pléiade d'expositions et d'invités prestigieux.
Côté nouvelles technologies, le doigt était mis sur les rapports entre la BD et l'ordinateur. Etait ainsi présenté *Digitaline*, album bien décevant réalisé sur ordinateur, soi-disant premier du genre (et *Crash* de Baetes et Saenz chez Marvel, alors ?). Par contre, le Centre de recherche sur la littérature graphique proposait aux visiteurs du salon de voir sur papier la manière dont chacun visualise une planche de BD. Et ce grâce à un procédé mêlant faisceau infrarouge et ordinateur. En bref, première année réussie d'un salon annonciateur d'une BD européenne unie.

P.G.

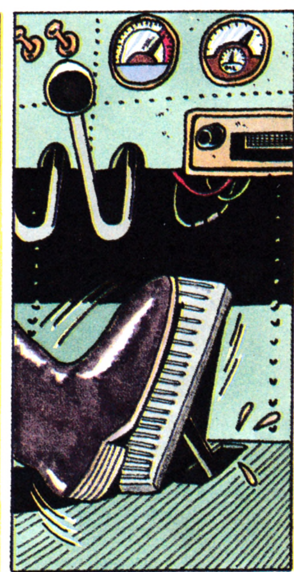
DU RIFIFI SUR JARMILA de Max

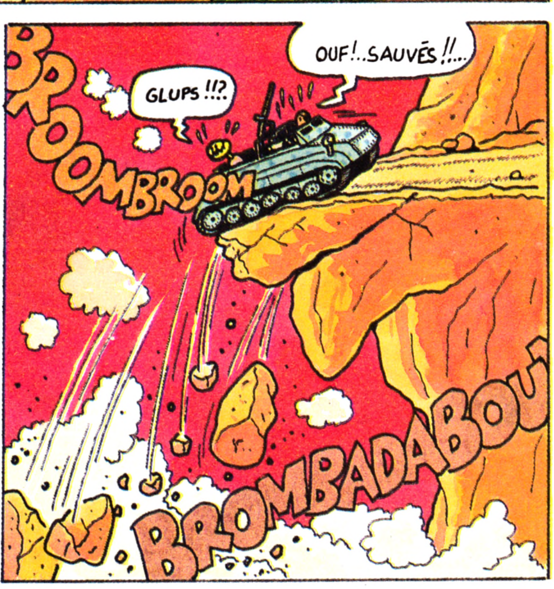
©Les Humanoïdes Associés

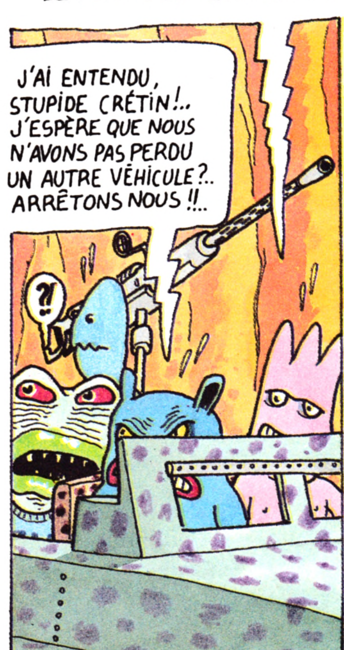


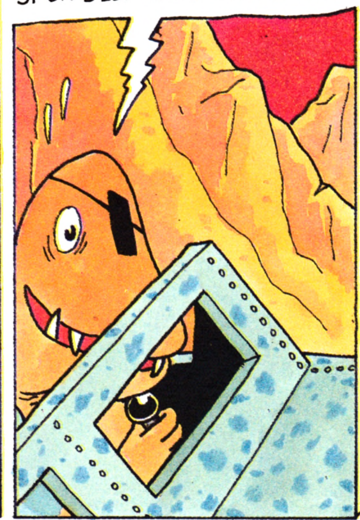


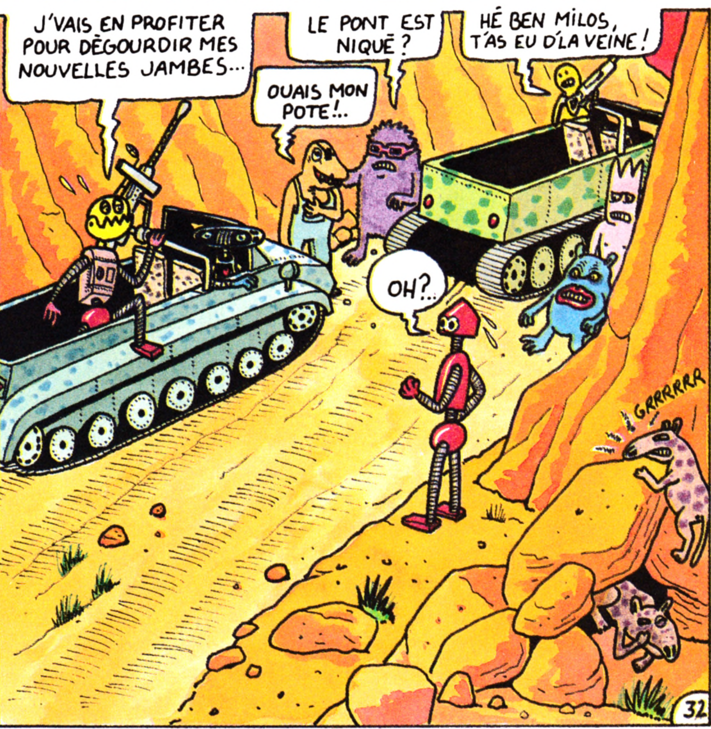


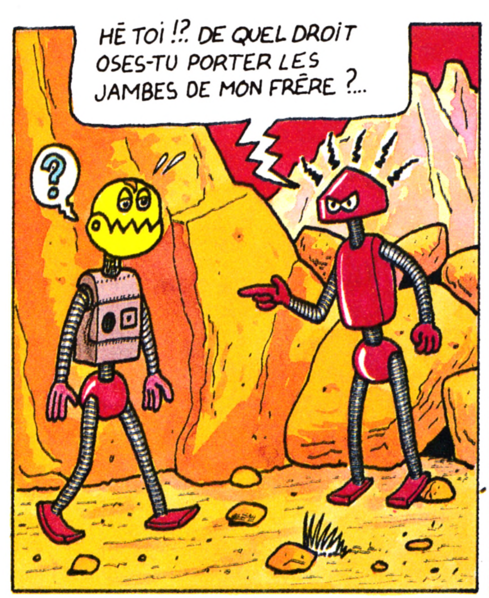
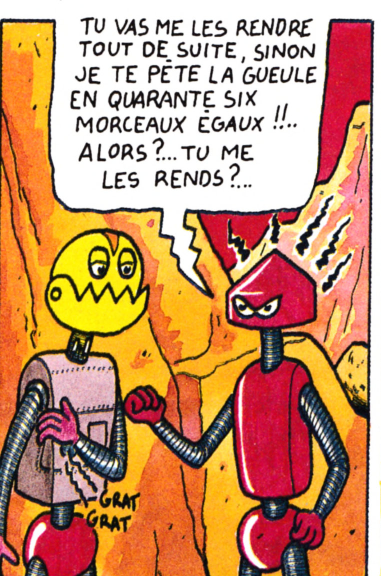
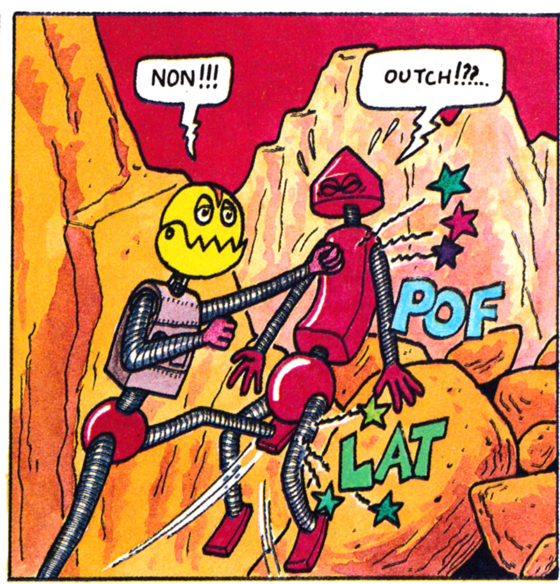


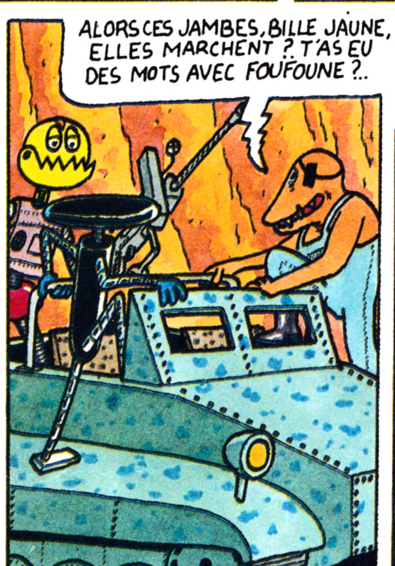
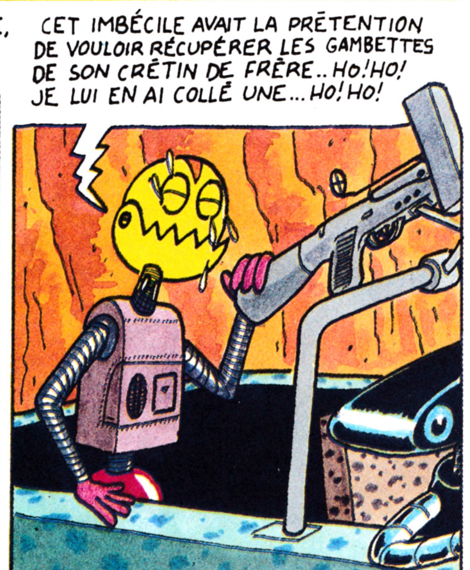
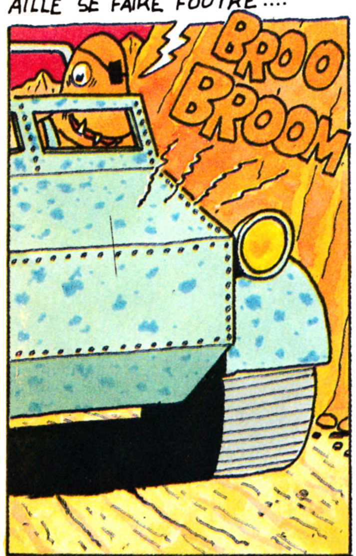
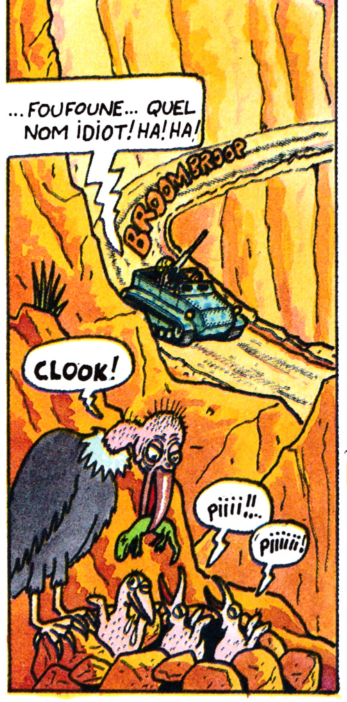









HÉ TOI !? DE QUEL DROIT OSES-TU PORTER LES JAMBES DE MON FRÈRE ?...
?

TU VAS ME LES RENDRE TOUT DE SUITE, SINON JE TE PÈTE LA GUEULE EN QUARANTE SIX MORCEAUX ÉGAUX !!.. ALORS ?... TU ME LES RENDS ?...
GRAT GRAT

NON!!!
OUTCH!??..
POF
LAT

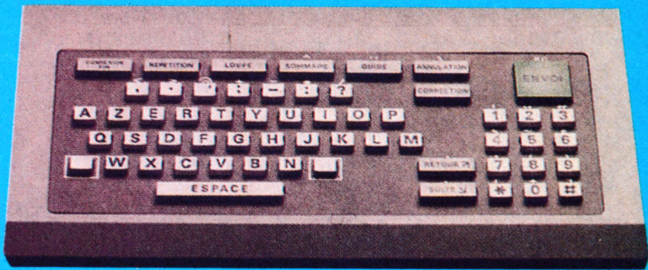
PAROLE DE FOUFOUNE JE JURE DE ME VENGER ET DE VENGER MON FRÈRE DOUDOUNE !!
GRRRR,
LE PONT EST DÉTRUIT... IL FAUDRA TROUVER UNE AUTRE PISTE POUR LE RETOUR, BOSS....
JE SAIS !.. PEUT-ÊTRE PAR LES MARAIS ?.. BON CONTINUONS !!

ALORS CES JAMBES, BILLE JAUNE, ELLES MARCHENT ? T'AS EU DES MOTS AVEC FOUFOUNE ?..

CET IMBÉCILE AVAIT LA PRÉTENTION DE VOULOIR RÉCUPÉRER LES GAMBETTES DE SON CRÉTIN DE FRÈRE.. HO! HO! JE LUI EN AI COLLÉ UNE... HO! HO!

TU AS BIEN FAIT, CET IMBÉCILE SE PRÉTEND LE FRÈRE DE DOUDOUNE PARCEQU'IL A ÉTÉ FABRIQUÉ PAR LA MÊME FIRME, LA "PINA MACHINA", ET QUE LEURS CARROSSERIES SONT ROUGES... CE FOUFOUNE, QU'IL AILLE SE FAIRE FOUTRE....
BROO BROOM

...FOUFOUNE... QUEL NOM IDIOT! HA! HA!
BROOMBROOP
CLOOK!
piiii!!..
piiiii!

FLAP FLAP FLAPFLAPFLA
BROOM
Hic!
BELLE VUE, HEIN BOSS ?
BROOM
FERME-LA ET REGARDE DEVANT TOI !!..

TELECHARGEZ !!... SUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU & DEMENT !





DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron, Renegade, Trantor, Impossible Mission, Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1 et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way of Exploding fist, Zorro... et des centaines d'autres titres accessibles directement chez vous 7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable service de Téléchargement de Logiciels.

QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.
Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à par tir d'une cassette ou d'une disquette.
Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).
L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code **soit environ 15 F.** pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. **Il n'y a pas d'autre coût pour l'Utilisateur.**

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le **3615,** tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.
Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrer le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.
Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.
Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.
Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service **3615 AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum)
et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour téléchargez il faut :
- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels.
Vous pouvez aussi le commander par correspondance
- par Minitel : tapez **3615 AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex CPC 14

NOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

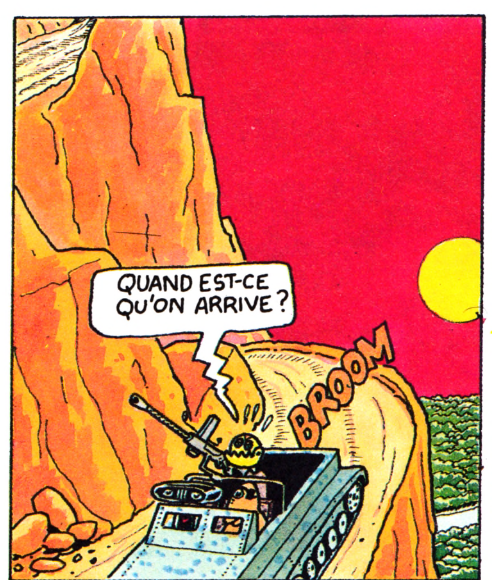
Je désire recevoir
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F .... = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F .... = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F.......... = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F .... = F

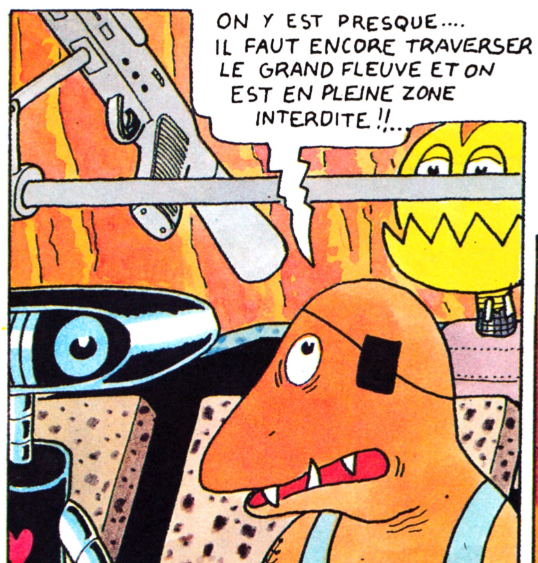
Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

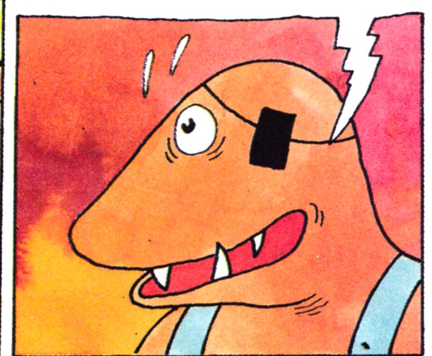
Règlement :
je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

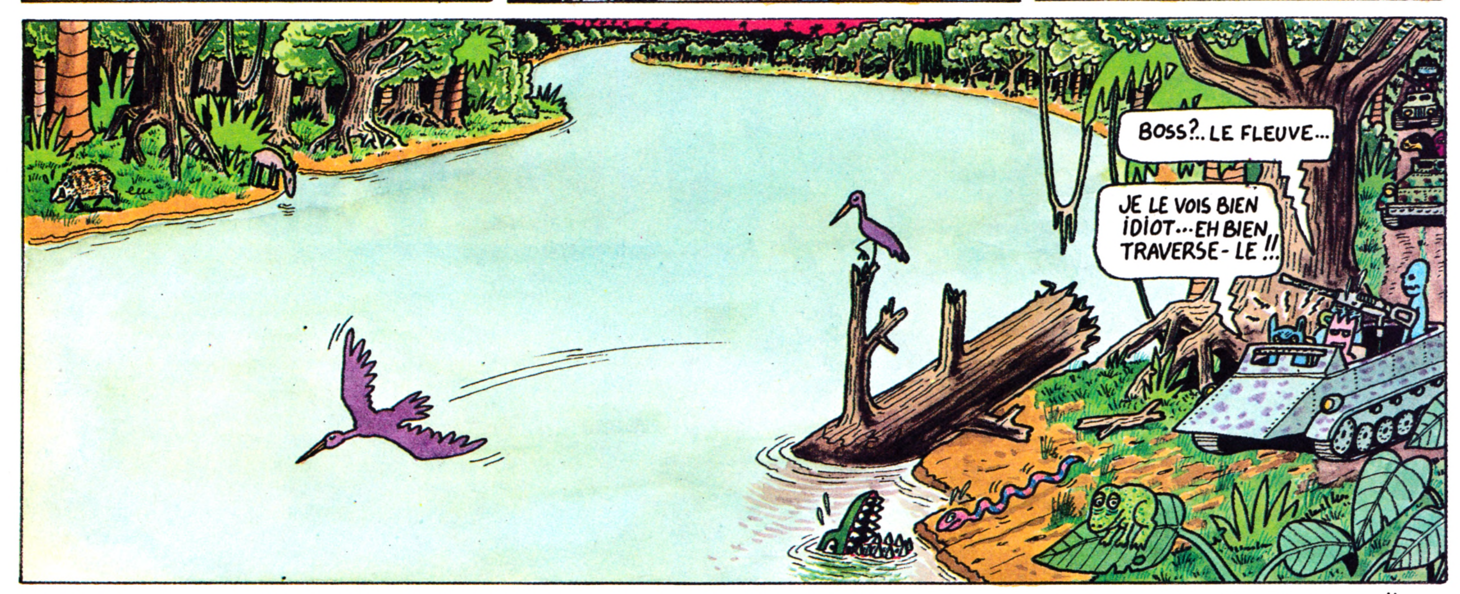
Je paie par carte bancaire N° ________________ Date d'expiration : ___/___

Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐ Signature

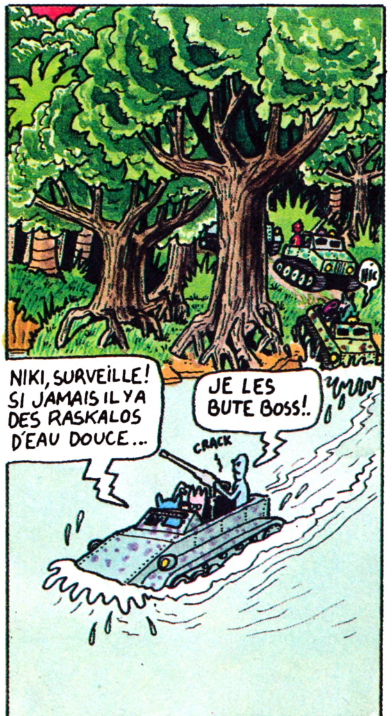

QUAND EST-CE QU'ON ARRIVE ?
BROOM

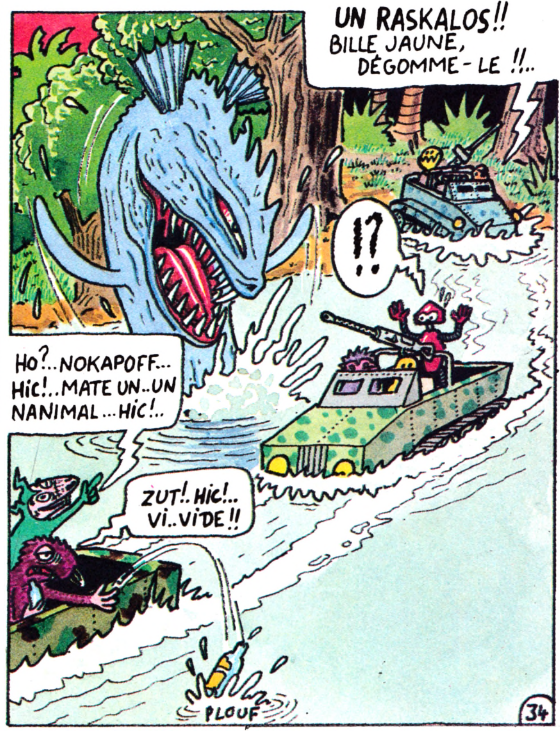

ON Y EST PRESQUE.... IL FAUT ENCORE TRAVERSER LE GRAND FLEUVE ET ON EST EN PLEINE ZONE INTERDITE !!...


... ON L'APPELE COMME ÇA PARCE QU'IL Y A DES PATROUILLES DE GARDES-CHASSE ... ET SURTOUT, SPOTY, NE VA PAS LES BRANCHER, CE SONT DES ROBOTS DE CLASSE "K" PROGRAMMÉS POUR BUTER TOUS CONTREVENANTS.. ILS ONT LA GÂCHETTE FACILE .....


BOSS?.. LE FLEUVE...
JE LE VOIS BIEN IDIOT... EH BIEN, TRAVERSE-LE !!


ÉPATANTS, CES PETITS ENGINS AMPHIBIES, HEIN BOSS ?.....
TU M'ENERVES !!
PLOUF
BROO


NIKI, SURVEILLE! SI JAMAIS IL Y A DES RASKALOS D'EAU DOUCE...
JE LES BUTE BOSS!.
CRACK


UN RASKALOS!! BILLE JAUNE, DÉGOMME-LE !!..
!?
HO?.. NOKAPOFF... HIC!.. MATE UN.. UN NANIMAL ... HIC!..
ZUT!. HIC!.. VI.. VIDE!!
PLOUF
34

(A suivre...)

DANS LES FOYERS

LED STORM™
LAZER ENHANCED DESTRUCTION

L.E.D. STORM™ Filez le long des avenues célestes et faites face aux adversaires kamikazes qui vous barrent la route, aux pirates de l'air qui bombardent votre chemin. Rassurez-vous: les turbos laser vous donnent une accélération incroyable et la puissance de vol. Quand vous manquez d'espace, transformez-vous, à la vitesse de la lumière, en jet bike nucléaire. Une fantaisie aérienne de technique de course, de pilotage de casse-cou et d'intrépides batailles routières dans neuf paysages distincts.

CBM 64/128 cassette/disquette · **SPECTRUM 48K/128K** cassette/disquette · **AMSTRAD CPC** cassette/disquette · **AMIGA** disquette · **ATARI ST** disquette. **Amiga £19.99d**

TIGER ROAD™ Une histoire ancienne de la Chine ancienne ... lieu de naissance des disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie du terrible Ryu Ken Oh en venant à bout des Guerriers Ninjas volants, de redoutables dragons et de lutteurs Sumo acrobates, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de tout votre entrainement martial et de votre habileté aux chainesà pointes et à la faucille ... pour trouver et défaire Ryu Ken Oh dans un combat furieux et sanglant contre le fléau de l'orient.



ECRANS TIRÉS DE VERSIONS DIFFÉRENTES

GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU DE VIDEO

LE DEFI D'ARCADE



© 1989 CAPCOM Co Ltd. Fabriqué sous licence de CAPCOM Co Ltd., Japon. LAST DUEL, LED STORM, TIGER ROAD et CAPCOM sont des marques de CAPCOM Co Ltd. Sous licence de GO Media Holdings Limited, une division de US Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, ANGLETERRE.

LE MONDE DE L'ARCADE



Photos d'écran de formats divers.

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P., 3 Zac de Mousquette, 06740, Châteauneuf de Grasse.